2 CD
juego + demos

ENTRA EN JUEGO

ESPECIAL AGOSTO 2001

GAME·LIVE PC

TARGET LOCKED

2 CD

JUEGO COMPLETO DE REGALO

REDNECK Rampage

A carcajada limpia

DIABLO II
Lord Of Destruction

Blizzard pacta con el Diablo

RUNAWAY

Dos en la carretera

DEMOS

- Kohan
- Alone in the Dark 4
- Cycling Manager
- Venom
- Rails across America
- Space Tripper
- Battlecruiser Millennium

y todos los parches, extras, utilidades...

RED FACTION

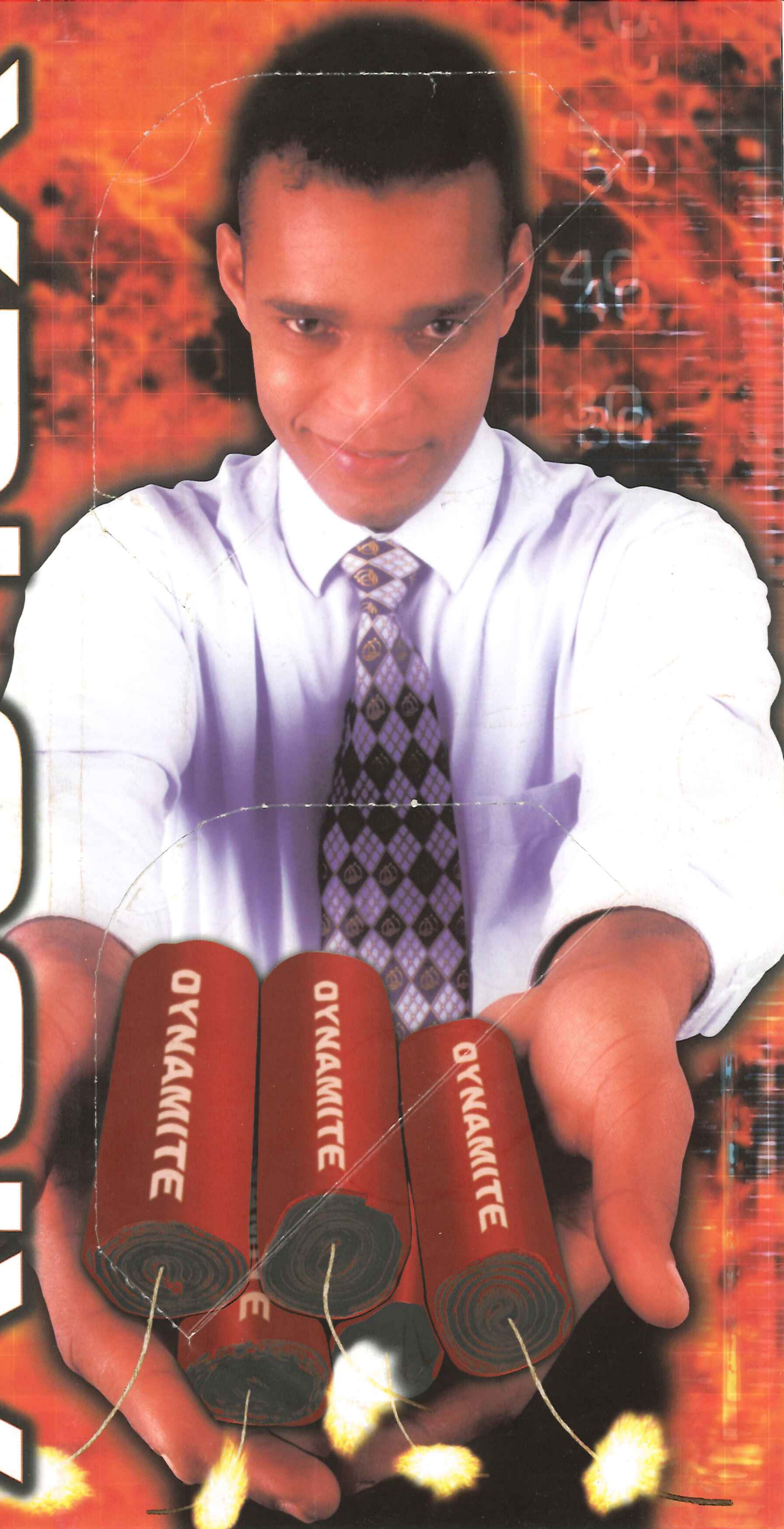
Con las minas no se juega

Especial Agosto 2001 • 695 PTAS. 4,18 EUROS





LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

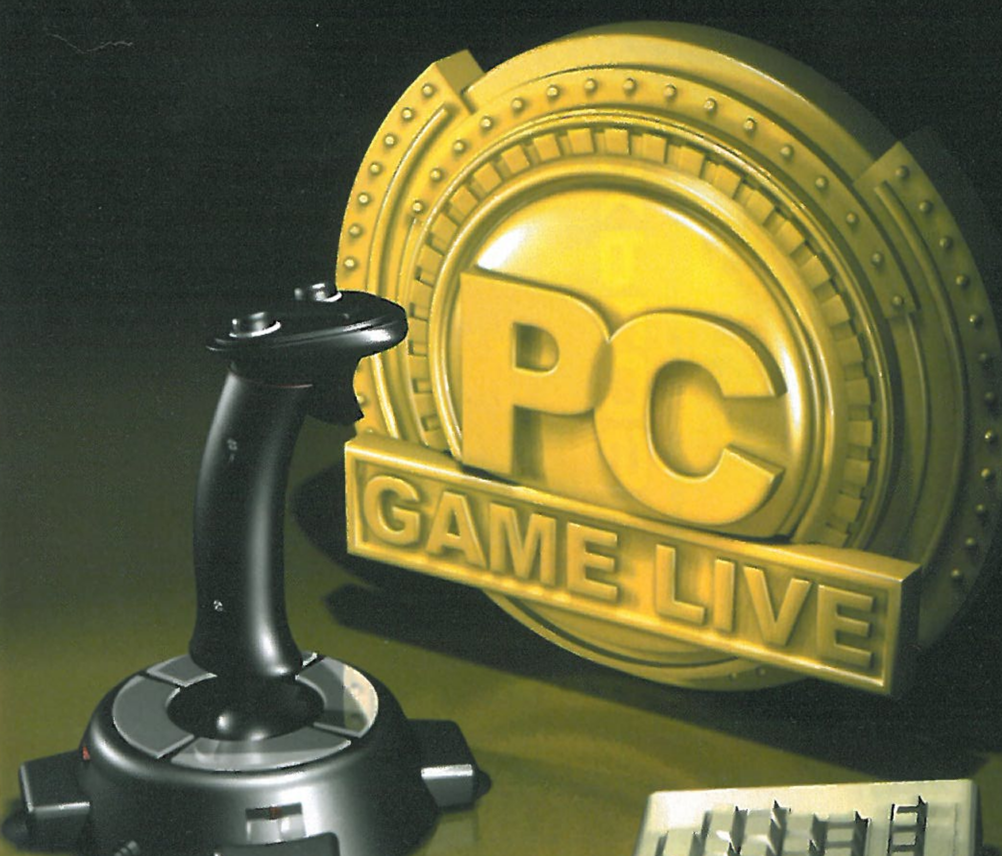

XPLOSIV
¡JUEGOS BOMBA A PRECIOS INOFENSIVOS!
DYNAMITE
DYNAMITE
DYNAMITE

SOL, PLAYA Y SOFTWARE

El número especial de *Game Live* que tienes en este momento en tus manos consta de sólo 100 páginas, 48 menos de lo habitual. Pero no pienses que nos las hemos dejado en la imprenta, en septiembre volveremos a las 148 de costumbre. Lo que ocurre es que en verano suele haber poco que contar, porque las principales compañías dan el mes de agosto por perdido y reservan sus lanzamientos para más adelante. Aun así, son varios los títulos que estarán disponibles cuando leas esto y de los que no podíamos dejar de hablar, como *Runaway*, las expansiones de *Diablo 2* y *Baldur's Gate 2*, *Train Simulator 2* o *Technomage*, así que nosotros hemos acudido al quiosco para poder contártelo en su momento, no dentro de un mes. También hemos removido cielo y tierra para explicarte todo lo que se sabe sobre los títulos que se esperan a partir del próximo otoño, así que encontrarás avances de *Red Faction*, *Myst III* o *Project Eden*.

Pero la niña de nuestros ojos es el reportaje titulado "Arte Digital", más que nada porque nos ha costado Dios y ayuda poner de acuerdo a redactores y colaboradores sobre cuáles son los mejores juegos que han pasado por nuestra sala de análisis hasta el momento. Tres por género, un total de 24 perlas que resumen lo que ha dado de sí la temporada 2000-2001. Como todas las listas, ésta será todo lo discutible que a ti te parezca, así que esperamos que nos escribas y te animes a discutirla con nosotros. Y si nos ofreces la tuya, mejor que mejor.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Javier Moncayo y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
martin@ixoiberica.com

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana, Joan Aguiló

Publicidad
Xavier García Abad
xavig@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Solicitado OJD



CONTENIDOS ESPECIAL AGOSTO 2001



Arte digital

14

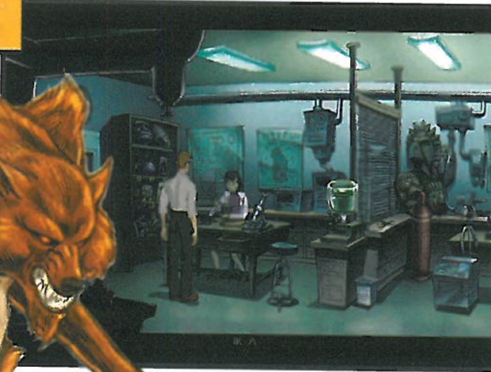
Las listas de lo mejor son como el turrón: a todo el mundo le parecen empalagosas e indigestas, pero a todos les gustan. La nuestra es un repaso a los tres mejores títulos que se han editado en cada género estos últimos doce meses.

Red Faction

36



Ojo, que éste no es uno de aquellos títulos que sirven de pretexto para decir una vez más que el género de acción está en crisis. Aquí hay ideas innovadoras que cristalizan en un tipo de jugabilidad hasta ahora inédito.



Runaway: A Road Adventure

54

Dos en la carretera, con ganas de aventura y un par de mafiosos pisándoles los talones. Si la aventura gráfica ha muerto, pocos fiambres tienen tan buen aspecto.



Diablo II: Lord of Destruction

60

Descubre con nosotros la nueva conmoción que sacude los servidores *on line* de Blizzard y los hogares de millones de fans de la saga diabólica.



CARTA BLANCA



Aquí se supone que debemos incluir unas líneas para daros la bienvenida a esta sección, deciros que nos encanta recibir cartas vuestras y que disfrutamos muchísimo chapoteando cual hipopótamos en las aguas pantanosas del correo. Pues eso, aquí las tenéis.



La cuadratura del círculo

No entiendo la calificación de edades que le han puesto a los videojuegos. Cuando por un lado *Trópico* levanta las críticas de las juventudes socialistas, juegos como *Driver 2*, que incluye objetivos como transportar un alijo de droga o hacer de chófer de unos ladrones de bancos está catalogado para todos los públicos.

Y si nos ponemos a mirar los juegos de PC, nos encontramos con que *Los Sims* está calificado a partir de 11 años, cuando en él puedes ganarte la vida siendo ladrón mientras que el excelente *Black & White* tiene una calificación de 13 años, cuando te da la opción de ser un dios malvado, tener atemorizado a tus creyentes e incluso comértelos. Por su parte, el juego de fútbol *ISS Pro Evolution 2* es a partir de 13 años. ¿A qué viene que un señor de las juventudes socialistas ponga el grito en el cielo por un juego tan cachondo como Trópico cuando la entidad encargada de calificar la edad oportuna para jugar a un videojuego es la que comete el primer y más grave error? Con esto espero que no se vayan a modificar las normas para catalogar un juego y lo pongan todo más "chungo" para que sólo pueda jugar mi abuelo con sus amigos.

Dicho esto, tengo unas preguntas: Tengo el juego *Shogun*, un AMD Duron a 800 MHz con 128 RAM y una Geforce 2 MX 32 MB. El problema es que el juego no va, parece que arranca pero se corta. Tengo entendido que es problema de la tarjeta gráfica, pero no sé cómo solucionarlo. Por cierto, ¿qué se sabe de un juego llamado *Heart of Stone* desarrollado por Pyro Studios?¿Habrá una tercera entrega del juego *LBA*?

Tomás Ureña. Cartagena

Para establecer la catalogación de los juegos se emplean algunos criterios un tanto subjetivos además de un método un poco chapucero, así que pasa lo que pasa. Sobre tus problemas técnicos, necesitaríamos más datos. En todo caso, te recomendamos que te pongas en contacto con el servicio técnico de Electronic Arts, el editor del juego, (telf. 91 754 55 40). En cuanto a los dos juegos por los que preguntas, Pyro dejó un poco aparcado el proyecto de Heart of Stone para centrarse en Commandos 2 y Praetorians, pero ahora lo ha retomado. Respecto a LBA, no se tienen noticias de una posible tercera entrega.

Espero sentado

Me gustaría que me dierais las fechas de aparición aproximadas de estos tres juegos: *Age of Mythology*, *Star Wars: Galaxies* y *Harry Potter y la piedra filosofal*, muchas grácias y cómo dijo Tamara, ¡volveré!

Sergio Huerta Villahoz. Barcelona

El primero estará a mediados del año que viene, mientras que Galaxies podría estar listo a finales de ese mismo año. Harry Potter será el primero en llegar, ya que estará disponible antes de Navidades.

Piloto veloz

Me gusta mucho el juego *Sports Car GT* y quisiera saber si existe algún parche o actualización y dónde puedo encontrarlo. ¿Podríais recomendarme algún juego del mismo tipo? ¿Existe algún juego de carreras de camiones que no sean Monster Trucks, sino de los que se pueden ver en las carreteras de las películas americanas?

Héctor Nicolás Candela (e-mail)

Visita www.sportscargt.com. Allí encontrarás un parche y tres nuevos coches. Sobre juegos del estilo, eRacer es una buena opción. Lo más aproximado a lo que pides sobre carreras de camiones es Mercedes Benz Truck Racing.

La crisis de Jordi

Tengo un problema: me gusta jugar a juegos de ordenador y exprimir al máximo los que tengo (*Soldier of Fortune*, *Half- Life*, *Heroes 3*, *Age of Empires 2*, *Black & White*), pero ya está, ya me he aburrido. No sé por qué, pero ya no me divierto y la verdad me gustaría que me ayudaseis. Por favor os lo pido entre lagrimas, decidme cuál es el juego más divertido y largo que conozcáis, ya sea antiguo nuevo caro o barato. El mejor juego. Gracias y un saludo. Si os atrevéis, buscadme en *Counter-Strike*. Mi apodo es Ken Brosnanpoy. A ver quién gana.

Jordi (e-mail)

Jordi, no queremos hundirte en la miseria, pero si te aburre Half-Life, te aburre la vida. Prueba con el ajedrez, un juego (Sánchez dixit), "en 2D, con movimientos repetitivos, gráficos cutres y curva de aprendizaje excesiva". O con Baldur's Gate 2, Deus Ex o Giants, juegos largos, absorbentes y adictivos. Suerte.

Parcheado diabólico

Quiero quejarme por la ultima actualización de *Diablo 2* (la 1.08). Casi me da un infarto cuando vi los cambios gráficos, pero eso no es lo peor. Con el cambio del inventario lo han puesto todo en otro sitio, si antes estaba en la derecha ahora esta en la izquierda. En cuanto a los objetos nuevos, ¿de qué sirve que todas las armas sumen puntos de ataque si lo que nosotros queremos es objetos útiles de verdad que permitan congelar al enemigo o cosas así? Otro motivo de queja es el nuevo nivel de dificultad. A mí me gustan los retos, pero aumentar el numero de enemigos y su poder tanto y de golpe me parece exagerado. Eso se avisa. Y conste que ya me había pasado el juego con el nigromante y por Internet, que es mas chungo.

También me gustaría que me informaseis de lo que hace falta para tener un trabajo como el vuestro. Y conste que tengo en cuenta que es un trabajo duro y no tan fácil como dice Raúl Vallespín en su carta del numero 8.



PD: A todos aquellos que están en el lado oscuro (juegos piratas), les aconsejo que se pasen al bando de la luz. Yo lo he hecho y no me arrepiento, pero claro, cada cuál con su conciencia.
Benito Camela (e-mail)

A juzgar por vuestra reacción, Blizzard ha hecho un montón de amigos con la dichosa actualización 1.08. Al parecer de lo que se trataba es de dar motivos para que los asiduos del servidor Battlenet se comprasen la expansión Lord of Destruction, pero son muchos los que se han sentido desorientados por la forma en que ha cambiado el juego y han empezado a pedir que les devuelvan "su" Diablo II. Por cierto, algunos de los que trabajamos aquí tenemos incluso estudios (aunque no muchos, que el exceso de letra hace que pierdas frescura). Aun así, no sabríamos decirte qué hace falta para convertirse en analista de juegos (aparte de carecer por completo de sentido común).

El fin de los manuales

Los manualófilos de este país lo hemos tenido desde siempre muy crudo. Las distribuidoras han tergiversado y amputado más libritos de éstos en su breve historia que la Inquisición y Franco juntos. Un manual a todo color de 200 páginas en la versión original se convierte en España en un folleto "traducido" mediante el uso de uno de esos programas informáticos que se venden en los quioscos. Las mutilaciones son tan salvajes que no se molestan ni en disimular las marcas.
El nuevo formato de caja para juegos de PC se ha adaptado al de las películas en DVD y los juegos de consola. En ellas no caben manuales. Sólo prospectos. Así que el nuevo formato de caja traerá consigo una o varias de estas consecuencias:
- Manuales en el engorroso y absurdo formato PDF.
- Manuales hechos con papel de liar porros y letra tamaño ácaro.
- Venta, por separado, de la "Guía Oficial" del juego al módico precio de 3.000 pesetas.
- Incomprensible y pesadísimo tutorial para hacerse con los "rudimentos" del juego.
- Teléfono de ayuda de la distribuidora, de 3 a 3:20 de la madrugada, los terceros miércoles de cada mes, excepto junio, julio, agosto y diciembre (coste de la llamada 76 pesetas minuto más impuestos).
- Juegos que supuestamente no necesitan manual (parte del juego consiste en descubrir cómo funciona).
- Y juegos que realmente no necesitan manual (siéntete idiota jugando un juego de consola en tu súper PC de 200.000 pelas).
Víctor Jara. Murcia.

Manuales a cien

¿Nos lo dices o nos lo cuentas? Entre nosotros: esta redacción está llena de escritores de manual frustrados que, vista la crisis irreversible que sufre su género preferido, intentan reciclarse como analistas.

La guerra de los botones

Iré al grano, compre un joypad de ocho botones que incluía un controlador beta y no funciona con todos los juegos. Quisiera que me digáis dónde puedo encontrar controladores de ocho botones estándar para todos los juegos. Otra cosa, ¿cómo podría jugar a juegos de PSX sin utilizar emulador? Gracias, y que el sudor de vuestra frente siga dándonos horas de diversión.
Raúl Mesa. Vía e-mail.

Si configuras tu controlador de ocho botones utilizando las opciones de configuración que ofrece Windows te evitarás muchos problemas de compatibilidad. Aun así, siempre encontrarás juegos completos que no reconocerán los ocho botones porque no están preparados para ello.

Gol de oro

Me gustan mucho los juegos de fútbol y como todavía en PC no ha salido ninguno que realmente merezca en cuanto a adictividad, jugabilidad y realismo, quería saber si ya se conocen las características de *FIFA 2002* para PC. Si es así, ¿dónde puedo mirarlo en Internet y que esté en español? También me gustaría saber si está previsto que salga para PC cualquiera de los títulos de la saga de PlayStation *ISS PRO*, ya que en mi opinión éste es el mejor juego de fútbol con diferencia.
José Carlos (e-mail)

Del próximo FIFA ya se sabe que va a incluir un nuevo sistema de pases que permitirá regular también su velocidad y potencia. De esta manera, el clásico juego al pie tan habitual en la saga podrá alternarse con los pases al espacio para que los jugadores desborden por velocidad. En el número de septiembre contaremos con más información. En cuanto al excelente ISS Pro, nada hace pensar que Konami vaya a adaptarlo a PC a corto plazo. Sus planes pasan más bien por las consolas de nueva generación, aunque si se convierte a X-Box es muy probable que llegue también a los compatibles.



Idea luminosa

Desde la aparición de la tarifa plana el numero de cibernautas de ha disparado, y cada vez son mas los usuarios de juegos de PC que se conectan en campos de batalla virtuales. Aun así, sigue faltando información sobre cómo introducirse en el mundo de la partida on line, cómo hacer progresos o a qué jugar. Creo que sería genial que saliese al mercado una revista con un formato como el vuestro pero exclusivamente dedicada juegos *on line*. No sólo se comentarían los juegos, y sus *mods*, sino que se podría informar sobre cosas como los daños que causan las diferentes armas del *TFC* de *Half-Life*, cómo se hace un *mod* o qué tácticas son más frecuentes entre la gente que se conecta.
Creo que es una muy buena idea, y creo que podría salir al mercado a un precio asequible.
Diego TNT. Barcelona.

Por supuesto que es una buena idea, y no dudes que alguien acabará haciéndola realidad. De todas formas, nuestra opinión es que todavía es pronto, ya que el número de jugadores españoles que se conectan regularmente a Internet sigue siendo bastante bajo. Pero estamos seguros que el juego on line va a dar un importante salto cualitativo a corto plazo y tal vez entonces llegue el momento de editar una revista como la que tú propones.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com



El día a día de los juegos de PC



MINI SECUELA PARA BLACK & WHITE

IA más compleja en Creatures Isles

Lionhead Studios ha anunciado que espera tener lista para octubre una expansión o mini secuela de *Black & White*. Se llamará *Creature Isles* e introducirá un nuevo escenario habitado por unas extrañas criaturas que forman una hermandad. La Hermandad constituye el siguiente estadio en la evolución de las criaturas del juego y, para ser aceptada en su seno, tu mascota tendrá que superar una serie de pruebas de iniciación. Con esta mini secuela Peter Molyneux y su equipo han querido profundizar en la IA de las criaturas del juego e introducir nuevos elementos en su jugabilidad. *Creature Isles* incluirá más juegos y puzzles y nuevas características, milagros y habilidades. La mini secuela contará también con unas criaturas aprendices, un nuevo tipo de criaturas que imitarán a tu mascota y adoptarán su apariencia.

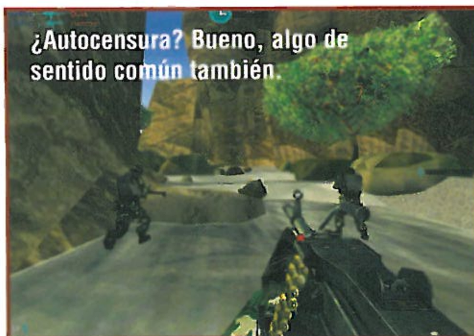


La mini secuela de *Black & White* introduce una hermandad de criaturas avanzadas.

GLOBAL OPERATIONS NO SALDRÁ EN ESPAÑA

Electronic Arts se cura en salud

Casi con toda probabilidad Electronic Arts no distribuirá en España el polémico título de Barking Dog y Crave Entertainment, *Global Operations*, que recrea escenarios de lucha antiterrorista basados en conflictos reales de todo el mundo. La inclusión entre ellos del conflicto del País Vasco, que después fue suprimido, motivó reacciones críticas en los medios de comunicación y los partidos políticos españoles.
La causa de esta cancelación estriba en la sensibilidad con que se contempla el tema del terrorismo en nuestro país. Aunque se haya eliminado el escenario vasco, a Electronic Arts no le parece ético comercializar en un país que sufre la violencia terrorista un juego en el que el aparecen escenarios reales.

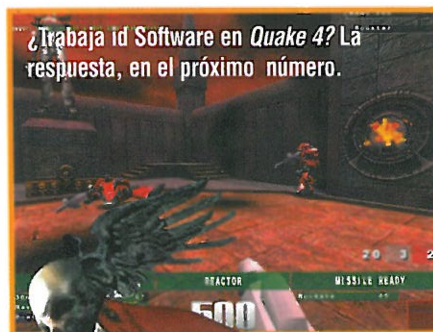


¿Autocensura? Bueno, algo de sentido común también.

¿QUAKE 4?

id Software anunciará nuevos juegos en la QuakeCon

La compañía de John Carmack podría reservarnos una gran sorpresa para la próxima edición de la QuakeCon, una convención en honor a *Quake*, que se celebra en Mesquite, Texas, del 9 al 12 de este mes, ya que ha anunciado que aprovechará el evento para presentar nuevos proyectos.
Como *Doom III* ya fue presentado este año en la feria Macworld de Tokio, las especulaciones no se han hecho esperar y se rumorea con que los nuevos proyectos podrían ser *Quest*, un juego cancelado cuando id decidió apostar por *Doom III*, e incluso la cuarta entrega de *Quake*. Id Software no ha desvelado nada más, aparte de que en la convención mostrará los progresos de *Doom III*.



¿Trabaja id Software en *Quake 4?* La respuesta, en el próximo número.



DE LIGUE

Nueva expansión para Los Sims

Hot Date es el “caliente” título de la tercera expansión que Maxis prepara para su archifamoso *Los Sims.* La expansión, que Electronic Arts tiene previsto publicar este otoño, incorporará nuevos personajes y una nueva zona de ocio con restaurantes, tiendas y parques. El gancho de *Hot Date* será la posibilidad de ligar. Podrás hacer que tu Sim le pida a otro/a que salgan juntos, o incluso recurrir a un servicio de citas, y después llevártelos de cena romántica, a tomar algo a un bar o charlar en un parque para que descubran sus intereses mutuos y den rienda suelta a sus devaneos amorosos. Entre los más de 100 objetos nuevos, destacan un cesto de picnic, el sofá para hacer manitas y la bañera del amor, y entre los personajes, la mujer fatal, la rubia despampanante y el cachas.



***Los Sims* va camino de convertirse en el juego con más expansiones.**

ESPAÑA VA BIEN

Tres ex miembros de Rebel Act fundan Digital Legends



José Luis Vaello y Xavier Carrillo, dos de los fundadores de Digital Legends.

Tres de los principales responsables de *Blade* han decidido fundar una nueva compañía de desarrollo de juegos, Digital Legends Entertainment. Se trata de Xavier Carrillo, director de la última etapa del proyecto de *Blade*, el programador Ángel Cuñado y José Luis Vaello, jefe de diseño. Su idea es dedicarse al desarrollo de nuevos juegos tras cuatro años dedicados a *Blade* y ejercer un control total de sus productos.
Su proyecto más inmediato es un juego de acción y aventura para el cual ya están desarrollando un nuevo motor gráfico. Los fundadores de Digital Legends no se centrarán sólo en títulos para PC, sino que también piensan desarrollar para las consolas de nueva generación.

ADIÓS MUY BUENAS

John Romero y Tom Hall dejan Ion Storm Dallas



***Daikatana* ha traído cola. Romero ha acabado yéndose e Ion Storm Dallas desaparece.**

Eidos Interactive ha anunciado que John Romero y Tom Hall, responsables de *Daikatana* y *Anachronox*, han decidido abandonar Ion Storm para "desarrollar otros intereses". La editora, propietaria de Ion Storm, no ha revelado qué futuro le espera a la oficina de Dallas, lugar de trabajo de los dos diseñadores, aunque ha señalado que va a centrarse en *Thief 3* y *Deus Ex 2*, títulos que desarrolla actualmente el otro estudio de Ion Storm, situado en Austin. En la práctica, todo parece augurar el cierre definitivo de Ion Storm Dallas. De hecho, el estudio de Austin, que dirige Warren Spector, será rebautizado como Manifesto Games.



NUEVA VISIÓN

Nace otra compañía de desarrollo

A los pocos días del anuncio de la constitución de Digital Legends, otro estudio también sito en Barcelona se ha presentado a la prensa. Novarama Studios está formado por un equipo de ocho personas decididas a crear títulos innovadores pero de carácter comercial dentro de los géneros que más les gustan: acción, aventuras y rol.

Su primer proyecto será un juego al que de momento se refieren como nova.1, una aventura en 3D centrada en la acción y basada en la mitología azteca. Sus autores destacan del juego sus gráficos espectaculares, una historia sólida y un sistema de control intuitivo y fácil de aprender. Ya tienen más o menos listos el motor y el arte gráfico del juego y esperan presentar una demo jugable en la próxima ECTS de Londres.

HIJO DEL DRAGÓN

JoWood edita Gorasul: Legacy of the Dragon



La vida del protagonista de *Gorasul* es un drama digno de una ópera.

Como Tarzán, pero en lugar de monos un dragón. El protagonista del juego de rol *Gorasul: Legacy of the Dragon* es Roszondas, un joven que debe la vida y todo lo que sabe a un dragón mágico que se hizo cargo de él cuando se quedó huérfano. A medida que va creciendo, el chaval descubre que el aliento del dragón le ha otorgado sus poderes especiales, desconocidos para los humanos. Los dioses acaban reclutándolo para que luche contra los demonios que amenazan con destruir el reino del juego. Roszondas les derrotará antes de morir, y años después los dioses le resucitarán para que se enfrente de nuevo a la horda demoníaca. El juego está siendo desarrollado por el estudio alemán Silver Style.



SOLA ANTE EL PELIGRO

Cryo presenta el escabroso mundo de Drunna

Cryo España publicará este otoño *Druuna – Morbus Gravis*, un título de fantasía apocalíptica que combina acción y aventuras 3D en tiempo real. El juego, desarrollado por el estudio italiano Artematica, está inspirado en el cómic del mismo título del dibujante italiano Eleuteri Serpieri, que ha supervisado su desarrollo.

La protagonista será Drunna, una joven de generosas curvas que ha de sobrevivir en un mundo atroz en el que una enfermedad ha transformado a las personas en bestias sedientas de sangre. Con el BrainHolder, un ordenador conectado directamente a la mente de Druuna, podrás reconstruir y revivir las situaciones que la han conducido al estado vegetativo en que se encuentra. Para salvarla, deberás derrotar a los seres enfermos que pueblan su universo mental. *Drunna* se desarrolla en primera persona e incluirá 24 niveles.


La morbosidad y una ambientación de pesadilla caracterizan este juego.


Cycling Manager **será el juego oficial de la Vuelta Ciclista a España.**

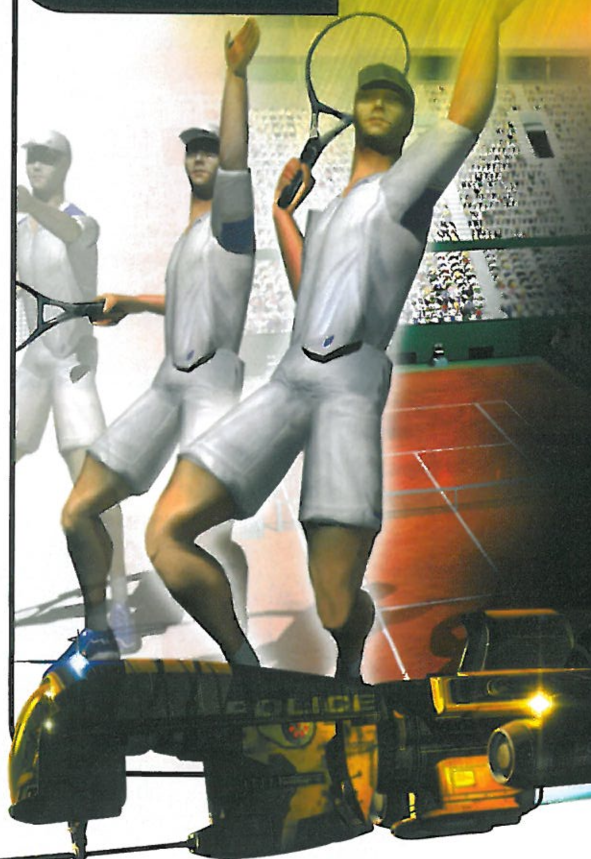
TU VUELTA CICLISTA

Cycling Manager simula la Vuelta, el Tour y el Giro

Friendware publicará el próximo mes *Cycling Manager*, el simulador de ciclismo oficial de la Vuelta Ciclista a España. Se trata de una combinación de manager y simulador que incluye 60 equipos formados por más de 1.000 ciclistas, cada uno con 12 cualidades personales, y que reproduce 14.000 kilómetros a lo largo de 126 etapas.

Antes de cada carrera, deberás decidir qué estrategia seguirá cada corredor, sus objetivos y su papel en el equipo. Entre las opciones de juego se incluyen la carrera simple (más de 30 pruebas), las grandes vueltas (España, Francia e Italia) y partidas multijugador, donde podrán participar hasta 20 jugadores.

LOS AFORTUNADOS DE JUNIO



LOS GANADORES DEL CONCURSO INDEPENDENCE WAR 2: EDGE OF CHAOS SON:

Luis Ceballos, Reus (Tarragona) - Daniel Egea, Alcantarilla (Murcia) - Rubén Ruiz, Burgos - Ceferino Espiñeira, Móstoles (Madrid) - Alejandro Blanco, Sevilla - Ricardo Masip, Barcelona - Javier Escobar, Cazorla (Jaén) - Esther Deza, Zaragoza - Luis Cuevas, Vigo (Pontevedra) - Antonio Aceituno, Barcelona - Víctor Grande, A Coruña - Faustino Freijo, Lugo - Miguel Fernández, Palencia - Joaquim Creus, Sabadell (Barcelona) - Javier Ortega, Madrid

LOS GANADORES DEL CONCURSO ROLAND GARROS 2001 SON:

Fco. J. Osuna, Montequinto (Sevilla) - David Ribes, La Seu D'Urgell (Lleida) - Jesús Cacho, Alicante - Daniel Calvo, Alcantarilla (Murcia) - Domingo Carpintero, Madrid - Javier Conde, Baraclado (Vizcaya) - Pablo Argudo, Barcelona - Jaime Anselem, Alcobendas (Madrid) - Sergio Huerta, Oviedo - Manuel Martínez, Quintanar del Rey (Cuenca) - Gloria de la Torre, Madrid - Ernesto Alcayna, Tabernes Blanques (Valencia) - Patrick Díez, Tudela de Duero (Valladolid) - Francisco de Castresana, Santurce (Vizcaya) - José Luis Pujadas, Torrent (Valencia) - Paulo Gómez, St. Joan de Vilatorrada (Barcelona) - Rodrigo Quiroga, León - Isaac Álvarez, Villoruela (Salamanca) - Jorge Serrano, Yecla (Murcia) - Mario Soaz, Vilassar de Mar (Barcelona)





A VISTA DE HELICÓPTERO

Cuarta entrega de la serie Comanche





El Comanche es un helicóptero pequeñito pero matón.

NovaLogic ha anunciado para finales de año la publicación de *Comanche 4*, el nuevo título de la serie de simuladores que se basa en el RAH-66 "Comanche", el helicóptero de reconocimiento de nueva generación del ejército norteamericano. El juego incluirá misiones de reconocimiento, ataques terrestres y combate aéreo. El helicóptero se caracteriza por su vuelo a baja altura, lo que te permitirá contemplar con detalle los escenarios reales del juego, como islas tropicales, desiertos y selvas.

El Comanche va equipado con cañones de 20 mm, cohetes de 70 mm, misiles Stinger AIM-9 aire-aire y de seguimiento de calor y el misil Hellfire AGM-114 guiado por láser. NovaWorld, el servidor de juegos de NovaLogic, permitirá jugar *on line* a un total de 32 jugadores.

LA CALLE ES MÍA

Infogrames publica Monopoly Tycoon

Monopoly Tycoon es un juego de estrategia en 3D que va mas allá de la idea del juego de mesa original, ya que no solamente podrás comprar las calles de la ciudad, sino elegir los negocios que quieres desarrollar, ajustar los precios o realizar sondeos de opinión.

El juego parte de diferentes situaciones, como una ciudad ya construida y con habitantes, una ciudad sin habitantes, una época determinada (1930 a 1960 o de 1930 al 2000) o una jungla urbana en que los jugadores compiten por llegar a alcaldes o conservar el puesto una vez obtenido. Los habitantes de tu ciudad querrán ver cubiertas sus necesidades con negocios y la construcción de equipamientos públicos, y tendrás que ser rápido para beneficiarte de los ingresos que generan.



Con *Monopoly Tycoon* sabrás por qué Núñez o las Koplowitz han llegado tan alto.

A LA CARRERA

THE MONGOL INVASION



Electronic Arts ha retrasado hasta septiembre el lanzamiento en España de *The Mongol Invasion*, la expansión de *Shogun: Total War*, el conocido juego de estrategia en tiempo real ambientado en el Japón medieval. La ampliación, que costará 2.990 pesetas, incluye una nueva campaña en la que los mongoles atacan la península de Corea, defendida por las tropas japonesas.

GTA 2 GRATIS



Sí, como lo oyes. Puedes descargarte gratuitamente *Grand Theft Auto 2*, *Hidden & Dangerous*, *Magic & Mayhem*, *Spec Ops* y otros juegos no tan conocidos desde la web de juegos Freeloader.com. Eso sí, tienes que registrarte primero.

TERMINATOR



La distribuidora francesa Infogrames se ha quedado con los derechos para desarrollar videojuegos basados en *Terminator* y su secuela. Los juegos seguirán los guiones de las películas y recrearán los viajes en el tiempo y la sociedad postapocalíptica originales. Infogrames ha anunciado que el primer juego, de los cuatro proyectos que piensan realizar, aparecerá en la primavera del 2002.

CONCURSO DE SABIHONDOS



Temalia, el nuevo portal de comunidades temáticas de Planeta DeAgostini, ha organizado el I Concurso Temalia de Artículos de Divulgación. Puedes llevarte una PlayStation2 si envías antes del 30 de septiembre un artículo relacionado con los videojuegos. Se valorarán los contenidos, opinión y el grado de profundidad en el tema elegido. Los textos que destaquen por su calidad se publicarán en Temalia con el nombre de su autor. Más información en www.temalia.com.

MISIÓN EXTRA

Ya puedes descargarte desde la web de FX Interactive (www.fxplanet.com) la primera de las misiones extra gratuitas que la compañía está realizando para *Submarine Titans*. Se llama *¡Basta ya!* y se sitúa dentro de la campaña La Rebelión.



COMMANDOS 2 Y 3

Pyro Studios espera lanzar *Commandos 2* el mes que viene y ha confirmado que trabaja ya en *Commandos 3*. Por otra parte, César Valencia, ex miembro de Dinamic Multimedia y responsable de *PC Atletismo*, *Eurotur Cycling* y *Live! Boxing*, está realizando, junto con su equipo habitual en Dinamic, un proyecto todavía no desvelado para Pyro Studios.

ICLANES.COM



La empresa española Ethek & Friends ha lanzado la versión 2.0 de iclanes.com, la mayor comunidad de jugadores on line de habla hispana, con más de 12.000 miembros y 1.600 clanes. La nueva versión de la web mejora la interfaz del usuario, ofrece la posibilidad de realizar retos entre clanes e incorpora *Counter-Strike* y *Tribes 2* como nuevas zonas para la creación de clanes.

NUEVO CANAL DE JUEGOS

Canal Software ha lanzado una nueva área temática en su web (www.canalsw.com) dedicada a los juegos, Canal Juegos. El canal ofrece secciones de noticias, trucos, opinión, avances, foros, información de juegos y descarga de demos, parches y vídeos.



EN DEFENSA DE LOS ALIENS

En preparación la secuela de Incoming



El estudio británico Rage espera tener listo a finales de año *Incoming Forces*, la secuela del juego de acción *Incoming*. Veinte años después de los hechos narrados en el título original, la Tierra se prepara para destruir todos los planetas hostiles del espacio. A diferencia de *Incoming*, donde tenías que defender a los humanos de los ataques alienígenas, en la secuela tu papel será ponerte al frente de las fuerzas alienígenas y repeler la invasión humana.

En el juego controlarás diez tipos diferentes de vehículos y tras completar todas las misiones deberás derrotar a las fuerzas de la Tierra en una gran batalla final. Además del modo para un jugador, el juego contará con apartado multijugador con soporte para *deathmatch* y juego en equipo. El aspecto más destacable de *Incoming Forces* son sus espectaculares gráficos, con especial atención a los efectos de luz y el movimiento de los objetos.



Por fin podremos jugar en el papel de los malos de siempre, los alienígenas.

SALVADA DEL OLVIDO

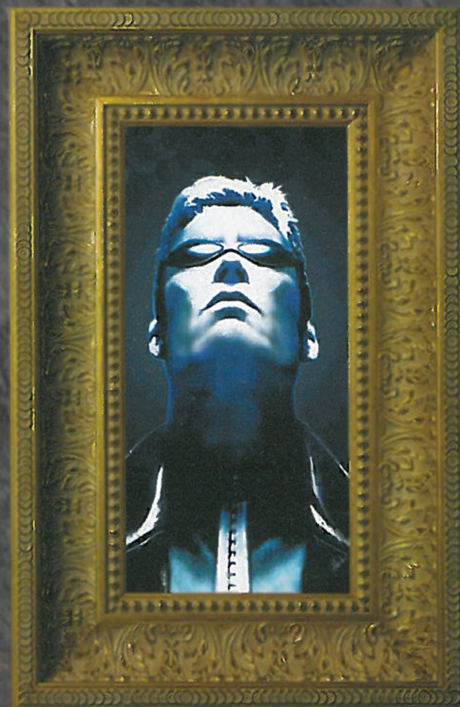
Zuxxez recupera la saga Earth 2150



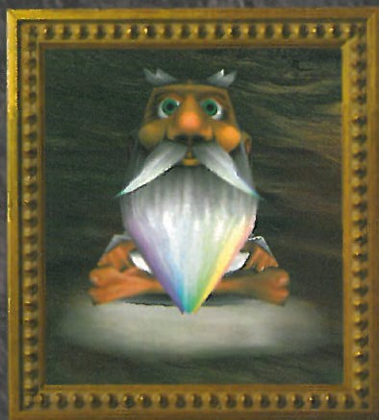
A principios de año la compañía alemana TopWare se vio abocada al cierre y, con ella, la saga de títulos de estrategia en tiempo real *Earth 2150* parecía haberse extinguido. Sin embargo, la recién creada Zuxxez Entertainment, también alemana, compró la división de juegos de TopWare y los derechos de todos sus proyectos. Bajo su paraguas, el equipo de *Earth 2150* y *The Moon Project* espera acabar en septiembre *World War III - Black Gold*, un nuevo título de estrategia en tiempo real con unidades contemporáneas. Otro estudio de Zuxxez, Infinite-X, ha retomado *Earth 2150* y prepara para este otoño un nuevo título, *Earth 2150: Lost Souls*, que continúa la historia de la saga.











ARTE DIGITAL

Es curioso cómo pasa el tiempo. Sin apenas darnos cuenta, hemos cruzado el ecuador de los 10 números al tiempo que nos plantamos en el primer verano de la era Game Live. En este tiempo han sido numerosos los juegos que han dejado huella en nuestras retinas, nuestros cerebros y nuestros pulgares. En esta pinacoteca veraniega hemos querido recoger instantáneas de los mejores títulos que ha dado de sí esta temporada 2000-2001. Son 24, tres por género, y cada uno de ellos ocupa un espacio en el disco duro de nuestra memoria sentimental.









LOS MEJORES JUEGOS DE LA TEMPORADA

Como en el fútbol, nuestra temporada particular comienza a finales de agosto y se prolonga hasta la actualidad. En estos doce meses hemos visto desfilar por las estanterías de las tiendas suficientes juegos como para crear un museo virtual con las mejores propuestas. En definitiva no es ni más ni menos que arte digital, el esfuerzo de grandes equipos de artistas que nos hacen sentir cada día que la vida no tiene por qué ser aburrida.

La selección de títulos ha sido el resultado de arduos debates entre los miembros del equipo de redactores y colaboradores de Game Live. No se trata de una lista de nominados a los Oscar de nuestra Academia, sino más bien un resumen de lo que ha ido pasando bajo nuestra lupas analíticas en estos diez meses de incansable disección de la actualidad y en su fase previa de preparación. Además de recordarte por qué estos juegos nos gustaron en su día, hemos querido explicar cuál creemos que ha sido su aportación al género. También encontrarás la nota que le dimos en su momento y, en el caso de los mejores, una disección de los diferentes apartados valorados.

Es probable que en esta galería de software de lujo eches de menos la instantánea de tu juego preferido, pero no te preocupes, en este museo virtual siempre habrá un rincón en el que colgar tu cuadro.

ACCIÓN

DEUS EX

PREMIO ESPECIAL GAME LIVE PC 2000-2001

Se trata de un título complejo y difícil que se ha convertido en fuente de interminables polémicas. En la redacción seguimos sin ponernos de acuerdo sobre si predomina la acción o el rol, pero no hay fisuras a la hora de catalogarlo como el juego más apasionante de la temporada.

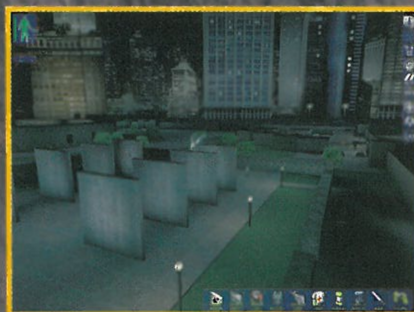
Hace alrededor de un año, y aún bajo los efectos de la resaca motivada por *Daikatana*, llegó a nuestro país un juego ambicioso destinado a hacer olvidar el fracaso de John Romero. Era *Deus Ex*, producto del esfuerzo de una de las divisiones de la compañía Ion Storm (la de Austin, liderada por Warren Spector).

Más allá de fronteras genéricas y dictaduras gráficas, los juegos a los que *Deus Ex* toma el relevo (las sagas *System Shock* y *Thief*) eran obras únicas, *arcades* en primera persona que generaron nuevas vías de exploración que a poca gente parecieron interesar, ya que su estudio de desarrollo, Looking Glass, se vio obligado a cerrar a mediados del año 2000. Es cierto que son juegos con defectos, pero estos errores son imputables más al exceso de ambición que a la incapacidad o las prisas.

Los mitos se van de viaje

El gran público recibió al juego con disparidad de opiniones. ¿Eres de los que ven en él una obra genial, única y difícilmente repetible, o lo consideras un juego sobrevalorado, con más *bugs* que *Ultima IX* y con un rendimiento pobre en máquinas potentes? Sea cual sea tu posición, es difícil que un puñado de palabras la puedan modificar. A pesar de todo, creemos que *Deus Ex* ha llevado la libertad del jugador a terrenos que los demás no se atrevían ni a imaginar. Sonará exagerado, pero es una realidad.

Durante muchos años se ha criticado a la mayoría de los videojuegos por su linealidad. La respuesta de los programadores ha sido el desarrollo de



Disfruta de la vista, los instantes de calma no son nada habituales.

historias interminables con más tramas secundarias que un culebrón de sobremesa, debilitando el interés del jugador por el verdadero núcleo argumental. Son muchos los títulos de rol que padecen de esta dispersión al no entender bien cuál era el verdadero sentido de la crítica.

Las buenas historias no tienen por qué dejar de ser lineales, lo que debe evitarse es la sensación de que todo se limita a resolver un enigma o avanzar en un nivel de una determinada manera. Hay muchos tipos de jugadores y cada uno enfoca la aventura de forma diferente, por ello es imprescindible pro-

VEREDICTO

DESARROLLADOR: Ion Storm
EDITOR: Proein

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
ARGUMENTO
ADICTIVIDAD

9,5



El argumento de *Deus Ex* ofrece giros sorprendentes.



Matar sin pensar no es la mejor de las soluciones: Pero a veces funciona.

porcionar diferentes vías de actuación. Siempre con unos objetivos marcados pero disponiendo de numerosos caminos para completarlos. Esta es la libertad que ofrece *Deus Ex* y de la que carece otro compañero de ambiciones, *Shenmue*.

Pero todo ello no serviría de nada sin un argumento sólido y sorprendentemente adulto. Las referencias son muchas, podríamos decir que J. C. Denton (ése es nuestro nombre) empieza siendo un trasunto de Fox Mulder y acaba tan atormentado y confundido como el agente Rick Deckard en *Blade Runner*. En medio quedan muchas traiciones, el asesinato de gente que podía sernos útil y visitas nocturnas (porque el sol no existe en *Deus Ex*) a ciudades decadentes, donde la tecnología ha impuesto su nuevo concepto de belleza.

Nueva York, Hong Kong y París aparecen reproducidos con un cuidado sorprendente. Nunca nos cansaremos de pasear por las discotecas, hoteles o bares en los que encontrar ayuda o comprar armas. Hay tantos detalles que reclaman nuestra atención que a veces uno se siente un turista en medio del juego, asistiendo embobado al *striptease* de una bailarina rodeada de marineros rusos, a una manifestación pacifista en plena calle o a la impaciencia de unos enfermos que esperan ser atendidos en un abarrotado hospital.

A diferencia del otro gran nombre de los últimos años, *Half-Life*, todas las secuencias predefinidas están integradas de forma más natural. Aunque tal vez lo que más sorprende sea la elegancia con que el juego de Spector rehuye los tópicos tan habituales en los *arcades* posteriores a *Doom*. Aquí las armas debemos robárselas a los enemigos o comprarlas en tiendas de contrabando, los botiquines de salud están en armarios bajo llave y no en mitad de un pasillo y nuestra capacidad de salto o de nado dependen de los puntos que le hayamos asignado a nuestro personaje al inicio de la aventura. Todo ello refuerza la sensación de inmersión completa propia tanto del juego de Valve como del de Ion Storm.

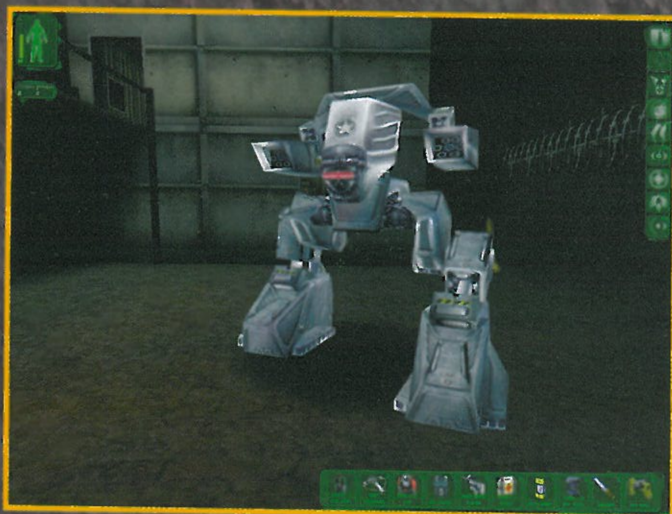
Su compra no es obligatoria, es simple cuestión de necesidad

El fin es el principio

Ahora que el desarrollo de la secuela empieza ser algo más que un rumor (de momento ya han adquirido la licencia del nuevo motor de Epic, Unreal Warfare), es bueno recordar aquellos puntos que alejaron a *Deus Ex* de la perfección y de alcanzar un público mayoritario. Los problemas de rendimiento, algunas pautas de IA de los enemigos, la calidad de la banda sonora y la ausencia de un modo cooperativo vía Internet (el parche publicado meses después era poco menos que vergonzoso) son lastres de los que nunca podrá recuperarse.

Pese a todo, muchos veteranos seguidores de esta industria recuperamos la fe con *Deus Ex*. Éste es el juego que se acerca a nuestra imagen ideal de lo que debería ser el software recreativo para adultos, el que demuestra que la industria del software puede llegar a proporcionar un arte adulto y complejo sin faltar a sus orígenes, consiguiendo una diversión más allá de cualquier alternativa conocida. Cine, despídete de tu reinado. Aquí los héroes no viven ajenos a nuestros pensamientos, aquí los héroes padecen nuestros errores y disfrutan con nuestros aciertos. Aquí sí que vivimos a los héroes.

Sólo queda desear que en pocos meses esta forma de entender el juego de acción tenga continuidad en otras compañías. Hasta entonces démosle las gracias al genio Spector, ya que sin gente como él aún estaríamos atrapados en la era de las recreativas.



Los robots son los enemigos más incómodos del juego.



LOS FINALISTAS

GIANTS
A un centímetro de la perfección

Giants se desarrolla en un archipiélago de fantasía llamado La Isla, un paraíso virtual en el que conviven tres razas jugables: una flotilla de turistas procedentes del rincón más civilizado de la galaxia (los Meccs), unas amazonas revoltosas y venidas a menos (las Azotes), y un gigante hermafrodita que crece y se queda embarazado a medida que llena el buche (el ciudadano Kabuto). Acción, estrategia y hasta carreras son los ingredientes de este título que ofrece abundantes oportunidades para que riamos hasta dislocarnos la mandíbula.

No hay campañas independientes, pero sí una larga e intensa campaña común en la que las razas se alternan. Cada una pide una forma diferente de jugar, aunque están muy equilibradas entre sí. Además, el modo multijugador pone la guinda. Pero *Giants* es, sobre todo, un juego cuajado de excelentes detalles. Gráfica y técnicamente ha elevado el listón con respecto a la competencia, pero eso es lo de menos dado el ritmo al que evolucionan estas cosas. Lo esencial es la imaginación y el humor derrochados en ambientaciones, razas, situaciones...



Este juego no sería lo que es sin sus altas dosis de imaginación y humor.



DESARROLLADOR: Planet Moon Studios • **EDITOR:** Virgin interactive

OPERATION FLASHPOINT
La apoteosis de la acción táctica



Operation Flashpoint plasma como ningún otro juego la crudeza de la guerra.

Gracias a Bohemian Interactive sabemos que la última escalada bélica de la Guerra Fría se produjo en 1985, poco después de que Mijail Gorbachov fuese nombrado secretario general del Partido Comunista Soviético. En el remoto archipiélago de Malden, la OTAN tuvo que intervenir para pararle los pies al general Ivan Vassili Guba, comunista recalcitrante y propietario de un puñado de ojivas nucleares. Historias paralelas y Perestroika al margen, *Operation Flashpoint* es un juego con sólidas virtudes que lo convierten en nuevo rey del subgénero de acción táctica. Pese a que acaba de llegar a las estanterías, ya es una referencia obligada. La IA de los enemigos está tan bien desarrollada que tu ordenador se basta y se sobra para hacerte sentir toda la complejidad de una simulación bélica virtualmente perfecta en la que tu papel es la de atribulado recluta a las órdenes de un sargento chusquero.

Las demostraciones de desproporcionado heroísmo tan frecuentes en juegos de este tipo son substituidas aquí por el instinto de supervivencia, el sentido común y el trabajo en equipo, ya que formamos parte de un minúsculo escuadrón y llevamos escrita en la frente la palabra "carnaza".



DESARROLLADOR: Bohemian Interactive • **EDITOR:** Codemasters





Por J. Ripoll

RUTAS ALTERNATIVAS

En apenas medio puñado de palabras resulta complicado dar cabida a todos los nombres que han hecho de esta temporada una de las más interesantes y variadas en el género de acción que puedo recordar.

Pese a que muchos lo consideren otro año de transición a la espera de los nuevos lanzamientos de 3D Realms o Id, nadie debe olvidar que en estos últimos meses hemos sido testigos de la llegada de títulos arriesgados, propuestas renovadoras que huían de fórmulas clásicas, juegos que hacían de la mezcla genérica una de sus principales bazas. Y de todo ello no hay mejor exponente que *Deus Ex*, un experimento a medio camino de la acción y el rol, a ratos genial, a ratos irritante, pero del todo indispensable. Los mismos síntomas que sufren *Hitman*, *Blade*, *Operation Flashpoint* o *Giants*. Cada uno aporta nuevas vías de exploración (estrategia, aventura...) para un género que agonizaba de conformismo. Falta por ver si los jugadores seremos capaces de valorar el riesgo que supone ir más allá de *Doom* y *Tomb Raider*. Sólo entonces una cosecha como ésta no recibirá la calificación de "transitoria", sino de "memorable".



PERSONALIZA TU MOVIL ! !

Llama al 906 42 21 81

+ logos y melodías en:

http://gamelivepc.tonolandia.com

Llama ya !

y automáticamente entrarás en el sorteo diario de un **NOKIA 3310** de nueva generación! !

Date prisa... un 3310 puede ser tuyo ! !...y no olvides que cuantos más logos o melodías pidas, más posibilidades tendrás, **SUERTE!!**

(Promoción válida hasta el 31 de Agosto)



LOGOS

CARTOONS

200037	210377
211906	211598
211601	210386
210379	704457
211629	211572
211622	211828
702274	300195
100008	100011
210402	211825

DEPORTES

180034	702058
702037	180025
702095	702115
702131	702127
702112	180010
211800	702095
211813	202078

MÚSICA

702078	700561
702177	704901
702209	212463
211922	702226
211839	211808
210387	211805
211930	702233
211933	211585
211807	211847

VARIOS

210366	211631
212696	210403
702133	211833
702096	702102
212686	210376
210380	211569
702114	211582
202201	702142

FAMOSOS

211834	702176
211835	211918
211894	702186
211846	211802
702281	702198
211892	100301
702123	211822
211829	211894

CINE

702262	702261
211931	211827
211630	211926
211910	211925
211908	702272
702246	211905
210404	702298
704579	100004

MELODÍAS

CINE Y TV

Los Picapiedra · TV	407680
Superman ·Cine	407700
Top Gun · Cine	407232
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

DIBUJOS ANIMADOS

Calimero· Dibujos Animados	431638
Comando G · Dibujos Animados	431639
Dártacán · Dibujos Animadost	431640
David El Gnomo · Dibujos Animados	431641
Érase una vez el hombre · Dibujos Animados	431642
Heidi · Dibujos Animados	431643
Jackie y Nuka · Dibujos Animados	431644
La Abeja Maya · Dibujos Animados	431645
Marco (En un pueblo italiano)·Dibujos Animados	431647
Orzowei · Dibujos Animados	431652
Quijote Sancho · Dibujos Animados	431654
Ruy el Pequeño Cid · Dibujos Animados	431655
Mazinguer Z · Dibujos Animados	431650
Tarzán · Dibujos Animados	431658
Amigo Félix · Enrique y Ana	431651
Vamos a la cama · Programa Infantil	431660
Había una vez un circo · Payasos de la tele	431628
El señor Don Gato · Payasos de la tele	431627
Sandokán · Serie TV	431656

ÉXITOS

Alla Turca · Mozart	431483
Get Back · The Beatles	431516
Natalie · Julio Iglesias	431460
Variaciones Goldberg · Bach	431386
Cuando Nadie Me Ve · Alejandro Sanz	431370
Heart Of Glass · Blondie	431392
Como El Agua · Camarón	431402
Boom Boom · Chayane	431413
Levantando Las Manos · El Simbolo	431430
Be With You · Enrique Iglesias	431432
Gustito · Ketama	431465
La Bomba · King Africa	431466
Maggie May · Rod Stewart	431497
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
Strangers In The Night · Frank Sinatra	407743
El Alma Al Aire · Alejandro Sanz	431371
Me Falta El Aliento ·Estopa	431435
Cacho A Cacho · Estopa	431433
Sueña La Margarita · Sevillanas	431496
Yesterday · The Beatles	431531
Real Madrid · Himnos de Fútbol	431446
Sevilla hasta la muerte · Himnos de Fútbol	431449
Betis · Himnos de Fútbol	431440
Himno de España	431442
Himno de España (versión corta)	431443
No Cambié · Tamara	431505
Quinto Levanta · Popular	431493
Sinfonía · Mozart	431484
Para No Verte Más · La Mosca	431467
A Por Ti · Tamara	431504
Yellow Submarine · The Beatles	431530
Poquito A Poco · Estopa	431436
All You Need Is Love · The Beatles	431508
Millenium · Robbie Williams	431495
Fly On The Wings Of Love · Annia	431381
Livin On A Prayer · Bon Jovi	431399

TOPTEN

1	702123	2	100008
3	702072	4	702122
5	314502	6	180095
7	202328	8	100016
9	211630	10	210384

TOPTEN

Misión Imposible · CINEMA	407714	La Pantera Rosa · TV	407693
Sex Bomb · TOM JONES	407480	Friends · TV	407681
The Simpsons · TV	407698	Alfred Hitchcock Presents · TV	407706
We are the champions · Queen	407408	Guilty Conscience · EMINEM	407299
James Bond · CINE	407687	Staying Alive· BEE GEES	407231

1 Elige el logo o melodía que más te guste.

2 Llama al 906 42 21 81 e indica el número del código

3 En unos minutos, aparecerá en tu móvil!

O VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

...lido para Nokia ICONOS ..., 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150,6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210,7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

...otorola T 250, V 100, V 50 y Sagem

MEJOR JUEGO 2000-2001

ESTRATEGIA
BLACK & WHITE

¿Capricho divino? ¿Arte digital? *Black & White* levantó tanta polvareda que consultamos a nuestro equipo de analistas en pleno y publicamos las opiniones de la mayoría de ellos. Las conclusiones del experimento apuntan que el juego perfecto no existe, pero éste, al menos, es muy bueno.



Con *Black & White* hicimos un muy serio esfuerzo para ser honestos, rigurosos, muy plurales y todo eso que se supone que debes ser cuando le hincas el diente a una presunta obra maestra. Para nuestra inmensa sorpresa (es un decir) el consenso se limitó a reconocer que eran pocos, muy pocos, los reproches que podían hacérsele desde un punto de vista técnico. Pero una vez dicho esto, se abre un gran paréntesis en el que caben opiniones para todos los gustos.

Masnou dejó escrito que se trataba de un juego apto para todos los públicos en el que se mezclan la idea motriz de los Tamagotchi con el ritmo de los mejores God Games. A Sánchez, en cambio, le parecía una experiencia lenta, de la que nunca llegas a tener pleno control. Ripoll opinó que se trataba de un juego maravilloso al que ciertas alabanzas vienen grandes. Su aviso para navegantes era: "No te asustes si a las cinco horas jugándolo sigues aburrido. Si llevar de la mano a un mono con diarrea (...) no te divierte, déjalo ya". Jiménez se apuntaba a las filas del entusiasmo, afirmando que "su belleza plástica va más allá de los márgenes de la tecnología para hacer una incursión en los del arte". Ahí queda eso.



Las mascotas aportan gran parte de la comicidad del juego.

VEREDICTO

DESARROLLADOR: Lionhead
EDITOR: Electronic Arts

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
INTERFAZ
INTELIGENCIA ARTIFICIAL

9

Juego grande, muy grande

Font fue quien se encargó de ponerle el cascabel al gato y afirmar que, en su opinión, lo último de Peter Molyneux merece un 8,5. Su argumento era que "es un poco mezquino que le pidamos a una obra de arte que vaya al grano". Aun así, echaba de menos algo más de variedad y dinamismo y cerraba su veredicto afirmando que el juego era excelente, pero un poco menos adictivo y dinámico de lo esperado.

En resumen, *Black & White* nos gusta. Con matices, eso sí, pero esta redacción jura sobre la Biblia que reconoce los méritos del juego, no abjura de la verdadera religión virtual (el culto a Molyneux) y sigue creyendo en las pantallas sin iconos y los mundos densos en los que debes convertirte en rey del mambo a golpe de ratón, construcción y milagros.

Jugar a ser Dios nunca fue una experiencia tan completa y el diseño digital rara vez ha alcanzado cotas tan altas. Considerar que éste es el juego de estrategia de la temporada era cuestión de justicia elemental, entre otras cosas porque las palabras "obra maestra" ni siquiera te pasan por la cabeza a la hora de valorar el 99% de los juegos que se editan año tras año.


Black & White te ofrece todo el poder al alcance de un simple clic de ratón.

LOS FINALISTAS

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

Una expansión de lujo

Age of Kings era un muy buen juego, pero las misiones de la campaña individual parecían ir sobre raíles. Además, el hilo argumental era más bien frágil. Menos mal que *The Conquerors*, una de las mejores expansiones que se recuerdan, no tardó en acudir al rescate y tapar todos los agujeros. Es como si Martin Scorsese hubiese montado de nuevo una película casi perfecta corrigiendo sus escasos defectos y añadiendo algo de su propia cosecha. Lo mejor de esta expansión es que te da una total sensación de dinamismo sin renunciar a un argumento que te atrapa desde el principio. En las misiones con Atila, no empiezas como rey de tu pueblo: ése es un privilegio que debes ganarte. Hay varias formas de hacerlo y eres tú quien elige. Tus decisiones marcan la diferencia.
Y eso no es todo, ya que *The Conquerors* equilibra las características de las civilizaciones previas y añade cinco nuevas (aztecas, hunos, coreanos, mayas y españoles), todas con unidades características. Las profundas mejoras en la IA redondean un notable producto al que podemos otorgar el título honorífico de expansión de la temporada. Pese a ser una expansión no hemos podido evitar incluirlo entre lo mejor de la temporada.

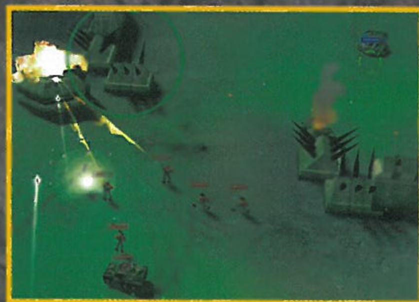

Cinco nuevas civilizaciones no son moco de pavo para una expansión.



DESARROLLADOR: Ensemble Studios • **EDITOR:** Microsoft

Z: STEEL SOLDIERS

Sin pausa ni cuartel


No hay tiempo para andarse con remilgos. La acción es vertiginosa.

Su pretexto argumental ya tiene guasa: Zod, el cibercapitán más incompetente de la historia, destruye por accidente una nave que atravesaba territorio neutral. Para disimular su error, se embarca en una guerra de guerrillas con la que pretende provocar al enemigo y que así parezca que han sido ellos los que han iniciado el conflicto.

Las chapuzas de Zod y su escuadrón de robots humanizados se desarrollan en 3D y tienen un dinamismo hasta ahora casi inédito en este tipo de juegos. El escenario está dividido en cuadrículas en las que las diferentes facciones se enzarzan en un electrizante toma y daca. Olvídate de construir edificios o extraer recursos: se trata de controlar el mayor número posible de cuadrículas. En cuanto te apoderes de dos tercios del escenario, ya puedes dar el combate por liquidado.
El caos, la velocidad a la que se desarrollan los combates y la forma en que se han equilibrado las facciones convierten este juego en una especie de partida de ajedrez supersónico, intuitivo y lleno de buen humor.



DESARROLLADOR: Eon Digital Entertainment • **EDITOR:** Acclaim





Por J. Font

EL AÑO DE MOLYNEUX

Elegir tres títulos de entre los muchos y muy variados que se han editado esta temporada ha sido una tarea difícil. En el tintero se han quedado grandes juegos. Además de los tres que hemos elegido, cabe reseñar propuestas como *Close Combat Normandy*, *Panzer General III Schorched Earth* o *Fallout Tactics*, aunque sólo el último de los citados aporta mejoras significativas a la saga a que pertenecen, los otros dos han echado una palada de arena sobre sus hermanos mayores.
Iniciamos la temporada con la ampliación de *AoE 2, The Conquerors*, y acabamos saludando la llegada de títulos tan refrescantes como *Black & White* o *Z: Steel Soldiers*. Ambos marcan interesantes direcciones de futuro, uno hacia la gestión absoluta y otro hacia fórmulas más dinámicas y adictivas. Ambos son, junto con *Trópico*, lo más interesante que le ha pasado a este género en doce meses inundados de secuelas, pasos en falso e intentos de renovación no del todo afortunados.



MEJOR JUEGO 2000-2001

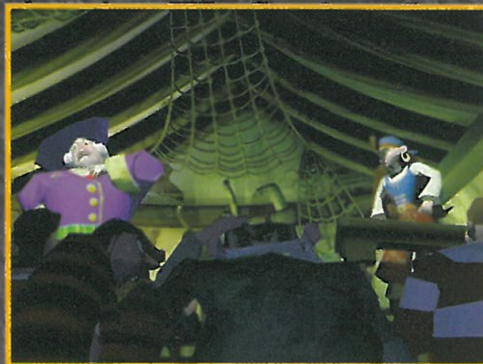
AVENTURAS

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

No sólo de nostalgia vive la saga *Monkey Island*. Su cuarto título ha demostrado que hay un presente para las aventuras al viejo estilo siempre y cuando sepan moverse en la dirección en que sopla el viento del cambio.

En una época en que algunas de las mejores aventuras gráficas del panorama internacional ni siquiera son editadas en nuestro país (es el caso de *Stupid Invaders*), nos ha encantado comprobar que la saga *Monkey Island* conserva toda su popularidad y su encanto. Las ideas de Ron Gilbert, que estrenó la saga en 1990, ayudaron a definir el género tal y como hoy lo conocemos, pero parecía que ya no conservarían su vigencia tras todo este tiempo.

El gran acierto del equipo de desarrollo fue tener muy claro por qué funcionaron los *Monkey Island* anteriores y qué les hacía falta para adaptarse al nuevo signo de los tiempos. Como resultado, el paso a las 3D de la mano de una versión mejorada del motor de *Grim Fandango* no hizo que el juego se resintiera. Al contrario, al pirata Guybrush Trheepwood le sienta de maravilla el salto a la tercera dimensión y su isla del mono luce más atractiva y fascinante que nunca. Sin duda, LucasArts ha sido capaz de confirmar su supremacía en el campo de las aventuras gráficas.



El salto a las 3D no supuso ningún trauma para la saga. Al contrario.

Ágil y fluido

La gran virtud de esta singular aventura es que en su universo no hay espacio para la rutina. Los puzzles, los diálogos y las situaciones que van surgiendo son tan chocantes que el ritmo de juego no decae en ningún momento. En *La fuga de Monkey Island* encontrarás menús conversacionales breves y muy ingeniosos, jugabilidad sin tregua, animaciones más suaves y fluidas que nunca y un seductor argumento que iremos desentrañando al tiempo que resolvemos puzzles encadenados entre sí con férrea lógica. Además, el modelado de personajes traslada toda la expresividad y encanto de los modelos originales en 2D. Podría ser un poco más largo y algo más difícil, pero tal como está ya es único en su género.

El juego también es rico en imágenes para el recuerdo, alimento para todos aquellos que a veces sentimos el latigazo de la nostalgia por los juegos de antes. Los secundarios de entregas anteriores hacen breves cameos, con mención especial para Otis y Carla, que ya formaron parte de la primera tripulación de la saga. También Guybrush se enfrenta a su pasado y a su futuro y hasta habla con una marioneta que se le parece sospechosamente, los duelos de insultos son más retorcidos, perversos y creativos que nunca... Lo dicho, una delicia con un guión luminoso y una factura técnica de campanillas.



Toda aventura gráfica que se precie necesita un protagonista carismático.

VEREDICTO

DESARROLLADOR: LucasArts
EDITOR: Electronic Arts

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
ARGUMENTO
PUZZLES

9

LOS FINALISTAS

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Un viaje de vuelta a las tinieblas


La sensación de peligro es continua y los sobresaltos se suceden.

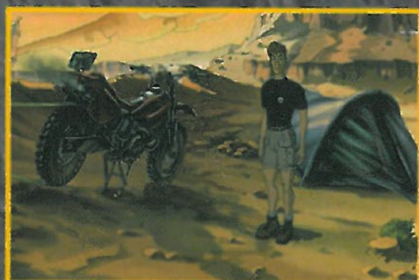
El subgénero de terror y supervivencia empieza y acaba en *Alone in the Dark*. Fue éste el juego que abrió la veda (aunque otros, como *Resident Evil*, se llevasen casi todas las medallas) y es el cuarto hermano de la familia el que ha llegado a última hora para subir el listón unos cuantos centímetros.
La nueva pesadilla se basa en un innovador y muy bien resuelto sistema gráfico que integra espacios en 3D en fondos pre-renderizados en 2D. La forma en que la luz de tu linterna o de los relámpagos incide sobre las superficies ya basta para darle al juego una atmósfera de un tenebrismo pavoroso.
Por primera vez, esta saga puede presumir de un nivel técnico que posibilita una perfecta ambientación y una inmersión absoluta. Los dos personajes, Carnby y Aline, recorren una red de habitaciones, pasillos, escaleras y sótanos en las que invisibles peligros acechan a cada paso. Como experiencia que te mantiene durante horas con el corazón en vilo, este juego es impagable. En este repaso a los mejores juegos de aventuras de la temporada no podía faltar este representante de las aventuras de acción.



DESARROLLADOR: Spiral House/DarkWorks • **EDITOR:** Infogrames

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

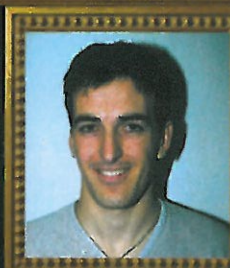
Una aventura española de cine


La calidad técnica y el humor adulto son las grandes bazas de *Runaway*.

El tercer ocupante de nuestro podio es un recién llegado, *Runaway*. Durante los últimos meses se había convertido en el secreto mejor divulgado del reciente software español. Todos sabíamos que Péndulo estaba ultimando una aventura de muy buena factura que bebía en las fuentes del género, en especial en *Broken Sword*, pero lo que aún no sabíamos es que iba a ser así de buena.
Ahora que Hollywood y sus *trhiller* parecen atravesar la enésima crisis de buenos argumentos, alguien debería ponerse en contacto con la gente de Péndulo y convertir *Runaway* en una *road movie* de alto presupuesto. Con Ben Affleck y Jennifer Hewit Love como protagonistas, garantizamos taquillazo y puede que hasta un par de Oscar.
Claro está que a la película le haría falta un director de fotografía de primerísimo nivel, alguien capaz de crear una atmósfera estética a la altura de los portentosos gráficos del juego. Y es que la mejor aventura gráfica en lo que llevamos de 2001 es un juego adulto, inteligente, muy bien estructurado y rico en el tipo de detalles que diferencian las buenas obras de artesanía del resto.



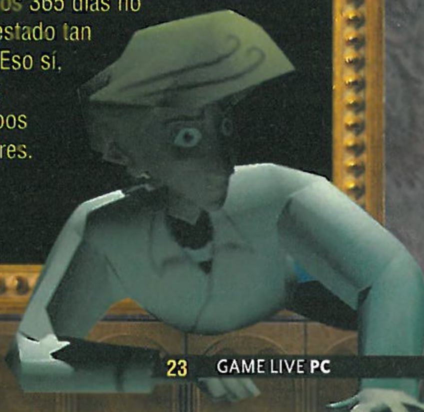
DESARROLLADOR: Péndulo Studios • **EDITOR:** Dinamic Multimedia

Por G. Masnou

SOSPECHOSOS HABITUALES

La presión tecnológica ha acabado contagiando a las más reputadas sagas aventureras. La imposición de vistosos gráficos y la fulgurante irrupción de las nuevas tarjetas 3D han puesto patas arriba un género que, de todas formas, todavía no sabe muy bien cuál será el patrón a seguir en el futuro.
Lo mejor de la temporada ha sido el *revival* melancólico que ofrecen sagas de rancio abolengo (*La fuga de Monkey Island* y *Alone In The Dark 4*), pero también se han editado propuestas de gran calidad y menos pedigrí (*The Longest Journey*, *The Ward* y *Blair Witch vol.1: Rustin Parr*). Mención especial merece *Runaway*, un juego español que lleva camino de convertirse en referencia casi imprescindible en el género gracias a ingredientes de toda la vida.
En el apartado negativo, cabe mencionar la decisión por parte de algunas compañías de no publicar ciertos juegos de aventuras en nuestro país o de publicarlos sin traducir porque no se consideraba rentable. Eso, que hubiera sido impensable hace unos años, no indica precisamente que el género goce de una salud de hierro. Quizás sea que los gustos cambian, la piratería aumenta o que las nuevas tecnologías hagan mirar al gran público en otras direcciones. De todas formas, se puede concluir que los últimos 365 días no han estado tan mal. Eso sí, hubo tiempos mejores.



MEJOR JUEGO 2000-2001

CARRERAS

COLIN MCRAE 2

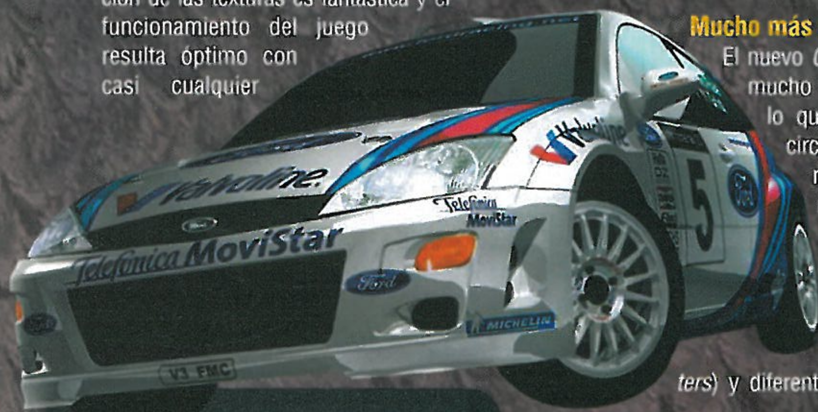
Equilibrado, divertido y dinámico. En cuanto las llantas del Ford Focus de McRae volvieron a asomarse a nuestro compatible comprendimos que era inútil resistirse al poder del mejor juego de carreras del mercado.



Más polígonos, mejores texturas, más modos de juego...

Sorpresa! El nuevo rey de la simulación de carreras de rallies, el juego que hereda el trono de *Colin McRae* es... *Colin McRae 2*. Y no es que la competencia sea escasa o de bajo nivel. Lo que pasa es que, sencillamente, éste es el juego de carreras superlativo que tu PC pedía a gritos y no hay competencia que pueda estar a la altura de eso.

El apartado gráfico es de nota. La resolución de las texturas es fantástica y el funcionamiento del juego resulta óptimo con casi cualquier tarjeta aceleradora. Lo único que te hará falta para disfrutarlo en todo su esplendor (si es que no llevas meses disfrutándolo) es velocidad de procesamiento. Y memoria por un tubo. Nadie debería perderse los efectos de luz de los amaneceres o el brillo cegador en la cara cuando subes los puertos, así que puede que haya llegado el momento de invertir en un nuevo equipo, si es que el tuyo no te permite disfrutar de todo ello.



Mucho más de casi todo

El nuevo *Colin* es también mucho más variado en lo que a escenarios, circuitos y países se refiere. Ocho nuevas localizaciones, etapas especiales con circuitos dobles (como en *Rally Masters*) y diferentes terrenos que condicionan las opciones de configuración de tu vehículo aseguran muchas horas de diversión.

Colin ha crecido varios palmos gracias a la competencia y sentido práctico de sus desarrolladores. En lugar de modificar aspectos como la conducción o la velocidad de los vehículos, que ya funcionaban perfectamente en el original, se dedicaron a añadir nuevos elementos. Más polígonos, mejores texturas, más modos de juego, un montón de opciones multijugador, averías en tiempo real, más opciones mecánicas, mejores comentarios del copiloto, efectos más trabajados...

El único reproche que puede hacerse a *Colin McRae 2* (puestos a hacerle alguno) es que la versión PC es calcada a la que se editó un poco antes en formato PlayStation y no muy diferente en esencia del primer *Colin* para PC. Como siempre, la importancia que le des a este detalle depende de cuál sea tu orden de prioridades: hay quien persigue la originalidad como si buscase mariposas exóticas y quien valora un juego exclusivamente por la calidad y cantidad de diversión que ofrece.



Hay ocho nuevas localizaciones e incluso etapas especiales con circuitos dobles.

VEREDICTO

DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters

- DISEÑO
- ORIGINALIDAD
- ADICTIVIDAD
- GRÁFICOS
- SONIDO
- MULTIJUGADOR
- OPCIONES DE CARRERA
- OPCIONES MECÁNICAS

9

LOS FINALISTAS

SUPERBIKE 2001

Tecnología mágica



Continuismo descarnado al servicio de un simulador de conducción casi perfecto.

EA Sports lleva años abonada al continuismo más descarnado, pero justo es reconocer que nunca ha descuidado la calidad de sus productos. Por eso casi nadie discute su supremacía en el campo de la simulación sobre dos ruedas. El último *Superbike* consigue la pequeña proeza técnica de mejorar algunos aspectos del anterior, en especial las texturas (aunque lo cierto es que el año pasado ya tenían una calidad casi fotográfica), el sistema de control, que ahora es algo más delicado y la IA de los pilotos guiados por la CPU. Por supuesto, la licencia oficial ha sido aprovechada con el rigor habitual, así que el juego incluye los nuevos pilotos y circuitos de la última temporada.

Tal vez su nivel de dificultad sea excesivo si pretendes recrear una conducción realista y puede que las leves mejoras en las texturas no justifiquen el importante aumento de los requisitos mínimos, pero lo cierto es que EA Sports se está acercando tanto al límite de lo técnicamente posible que cada vez es más difícil tocar el producto para mejorarlo en vez de empezar a estropearlo.

8,5

DESARROLLADOR: EA Sports • EDITOR: Electronic Arts

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Fórmula alternativa



Sin licencia 2001, pero con virtudes notables.

Buenas noticias: realismo y jugabilidad son dos conceptos compatibles. Los encargados de demostrar esta gran verdad que con demasiada frecuencia se olvida han sido los miembros de Video System, el estudio que ha sacado a flote el mejor juego de Fórmula 1 de la temporada pese a no tener la licencia oficial 2001.

Si no fuese por su algo errático sistema de control, *F1 Racing Championship* le habría sacado varias vueltas de ventaja a la competencia. Pero incluso este defecto es subsanable si dispones de un volante con pedales analógicos, que te evitará molestas pérdidas de tracción trasera o la poco intuitiva manera de regular la dirección del vehículo en modo digital.

Entre sus virtudes, destaca la cantidad y variedad de opciones mecánicas (que te permiten mejorar tu vehículo basándote en las estadísticas de rendimiento que ofrece la CPU tras cada carrera), el amplio surtido de opciones de cámara, el perfecto modelado de los vehículos y la inclusión de un modo para dos con la pantalla partida.

7,5

DESARROLLADOR: Video System • EDITOR: Ubi Soft



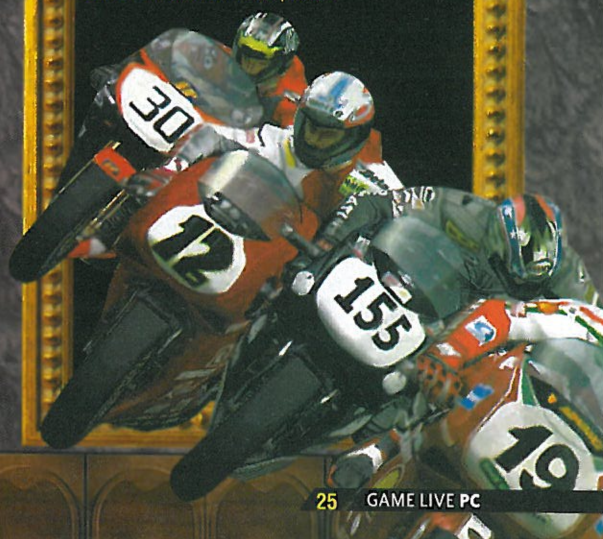


Por C. Robles

BIEN, PERO SIN SORPRESAS

Intento mirar atrás, a los últimos doce meses, y echar de menos algún juego de carreras imprescindible, pero nada. Sí, echo de menos algunos elementos de algunos juegos, pero no ha aparecido ningún título rompedor. La licencia oficial de Porsche en *NFS Porsche 2000* de hace dos años, la sorprendente genialidad de *Grand Touring* a pesar de su bajo presupuesto, la sorpresa que supuso para el mundo el primer *Superbike* de EA o el *Motocross Madness* original... ¡Juegos capaces de sorprender, aunque sólo fuese por pequeños detalles! Algún título de ese calado es lo que se echa en falta.

El primer *Colin McRae* cambió la vida de todos los aficionados a los juegos de carreras del mundo, pero... ¿alguien ha vuelto a hacer eso con un juego? Si lo mejor que hemos visto este año ha sido su continuación, *Colin McRae Rally 2.0*, ¿no será que hemos tocado techo? *Superbike 2001*, *Colin McRae 2* y compañía nos han hecho pasar muy buenos ratos, pero... ya nada nos sorprende, nada nos despierta un interés nuevo y distinto, nada ofrece experiencias alternativas e innovadoras. Ojalá el año que viene por estas fechas encuentre ese título revolucionario que echo en falta en este podio.



MEJOR JUEGO 2000-2001

DEPORTES

TONY HAWK´S PRO SKATER 2

Palabra de Robles (GL 2): *Tony Hawk's Pro Skater 2* es uno de los juegos más divertidos de los últimos tiempos. Meses después Robles sigue pensando lo mismo, al igual que el "Míster" Jiménez y el resto de redactores.

Un juego de *skateboard* le ha pasado la mano por la cara a los juegos de fútbol, baloncesto, béisbol y golf presentes en el mercado. ¿Sus argumentos? En esencia, uno, con un *pad* entre manos, *Tony Hawk's Pro Skater 2* es uno de los juegos más divertidos a los que hemos tenido el placer de jugar en mucho tiempo. Sus detractores dirán que se trata de una conversión casi directa del juego de Dreamcast que se editó un poco antes, pero ¿qué importancia puede tener un detalle como éste cuando hablamos de un juego técnicamente irreprochable (texturas muy detalladas, movimientos de una fluidez casi resbaladiza incluso con los requisitos mínimos) y, además, intenso y adictivo como pocos?

Los controles intuitivos y la suave curva de aprendizaje hacen que introducirte en *THPS 2* sea como aprender a nadar. Pero a diferencia de lo que ocurre en la mayoría de juegos, aquí no basta con aprender un par de movimientos básicos y repetirlos hasta la saciedad. *THPS 2* se basa en un sistema de puntos que premia la creatividad y te obliga a aprender nuevos movimientos.

¿Qué supone eso? Pues, ni más ni menos, que este simulador de patinaje sobre tabla no es apto para jugadores acomodaticios y sin imaginación. Si no estás dispuesto a seguir aprendiendo, a olvidarte de la rutina y a pensar en cada nueva acrobacia como un reto, será mejor que te olvides de él.



La banda sonora del juego incluye temas de Rage Against The Machine o Bad Religion.

Deprisa, deprisa

Además, cada una de las pruebas que te plantea el modo individual debe realizarse en un máximo de dos minutos. Cada segundo cuenta y debes arreglártelas para realizar todas las piruetas que puedas de la forma más económica y precisa. Cada gota de sangre virtual que derrames (Tony sangra como un puerco en día de matanza cada vez que aterriza en falso) supone la pérdida de un buen puñado de puntos que, para colmo de males, van a parar al casillero de tu rival si estás jugando en el muy recomendable modo para dos.

Es cierto que hacer *skate* por amplios escenarios completamente vacíos puede darte una sensación de soledad un tanto molesta, pero eso es algo de lo que ni siquiera te acuerdas en cuanto te sumerges de lleno en la electrizante dinámica del juego. Para evitar cualquier atisbo de monotonía, *THPS 2* incluye un muy completo editor de escenarios y personajes y hasta te permite decidir qué música escuchas mientras patinas, ya que su banda de audio es compatible con tus archivos MP3.



La sensación de soledad deja de importarte en cuanto te pones a aprender nuevas piruetas.

VEREDICTO

DESARROLLADOR: Neversoft
EDITOR: Proein

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
INTERFAZ
REALISMO

8

LOS FINALISTAS

FIFA 2001 El fútbol nuestro de cada año

A estas alturas, considerar que una edición de *FIFA* está entre los mejores juegos de la temporada puede parecer una vulgaridad, pero aquí no presumimos de paladar exquisito, sino de llamar a las cosas por su nombre. *FIFA 2001* nos parece un juego notable al que no tenemos por qué negar el pan y la sal. Cierto que se parece a *FIFA 2000* casi tanto como una gota de agua a otra, pero estamos hablando de agua pura, de manantial, y del juego que más se acerca al ideal de reducir el fútbol a las dimensiones de un compatible.



Los últimos *FIFA* son casi intercambiables ente sí, pero su nivel sigue siendo muy alto.

En esta edición dispones de una cámara más flexible y mayor número de opciones tácticas, sobre todo a balón parado. Los movimientos de los jugadores son bastante más fluidos, se han incluido luces y sombras dinámicas y por fin es posible jugar en Internet. Pueden parecer cambios menores, pero aplicados al simulador de fútbol con más prestigio producen un resultado muy satisfactorio.



DESARROLLADOR: EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts

NBA LIVE 2001
Polígonos contra la rutina



Animaciones de calidad y movimientos suaves y fluidos: esto sí es baloncesto.

Otra ineludible cita con el calendario. Todos los años se edita una nueva edición del publicitado Mejor Juego de Baloncesto del Mundo, y todos los años cumple expectativas aunque no acabe de saciar del todo nuestra sed de sorpresas y nuevas ideas. El más bien pobre modo manager y la terca reiteración de *bugs* (ese tiro libre adicional que nunca debió concederse, ese campo atrás que te pitan y no hiciste...) siguen siendo las asignaturas pendientes. Aun así, la reválida de este año ha permitido que *NBA Live* apruebe la asignatura de la Red: ya se puede jugar en Internet mediante IP directa.

La IA también ha mejorado mucho, los polígonos y las texturas siguen en fase de crecimiento exponencial, los vídeos tienen (por fin) interés y dinamismo, y las animaciones de los jugadores son más fluidas y variadas que nunca.



DESARROLLADOR: EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts




Por A. Jiménez

WE ARE THE CHAMPIONS

El deporte rey encontró una vez más en *FIFA* el simulador por excelencia. Cada vez son menores las diferencias que separan una edición de otra, pero su predominio sigue siendo incuestionable. El mejor manager fue *PC Fútbol 2001*, ni *Championship Manager*, ni *Primera División Stars*, ni el resto de sucedáneos destronan al rey de la estadística *made in Spain*.

Links 2001 queda bajo par respecto a *Tiger Woods*. *NBA Live 2001* machacó la canasta una y otra vez, aunque cuando estás completamente solo en la cancha no puede ser más fácil. Lo mismo sucede con los *touchdowns* de *Madden NFL* o los *home runs* de *Triple Play Baseball*.



Escasos de méritos y tuertos en el país de los ciegos quedan *Roland Garros 2001*, *Sydney 2000*, *Live! Boxing* y *Virtual Pool 3*. ¿Nada sorprendente? Sí, el pelotón *de Eurotour Cycling* me hizo vibrar en las grandes vueltas, pero la revolución la trajo el deporte extremo, con *Dave Mirra Freestyle BMX* y *Supreme Snowboarding* muy puestos en el papel de damas de honor del juego de la temporada: *Tony Hawk´s Pro Skater 2*. Qué ironía, triunfa una conversión de consola cuyo predecesor ni siquiera rodó por los PC. Y encima, parece que lo mejor que va a depararnos el futuro es la nueva política de Sega, que ha prometido que sus títulos deportivos se editarán en formato apto para compatibles.

MEJOR JUEGO 2000-2001

ROL

BALDUR´S GATE 2 SHADOWS OF AMN

Con este título puede darse por inaugurado un peculiar subgénero, el "rol faraónico". Consiste en juegos de dimensiones casi bíblicas en que todo ha sido elevado a la enésima potencia.

Si *Baldur's Gate 2* tampoco es "genuino rol virtual", entonces es que el rol virtual no existe. Este juego lo firma Bioware, compañía que sin duda merece un voto de confianza. Por si esto no bastase, es la secuela del título que consiguió reconciliar a turistas accidentales y roleros ortodoxos y se basa en la segunda edición de las reglas de *Dungeons & Dragons*, la Biblia del rol. A priori, más no se podía pedir. Y el resultado es una pieza de rol de muy alto voltaje, superlativa en casi todo pero, sobre todo, en ambientación, en variedad y amplitud de los escenarios, atractivo de la historia y de las situaciones planteadas. *Baldur's Gate* fue concebido como una trilogía que la expansión *Throne of Bhaal* acaba de cerrar. Así pues, *Shadows of Amn*, más que una secuela, es la prolongación natural del primer *Baldur's*, ya que retoma el hilo narrativo donde éste lo dejó y traslada al jugador a un nuevo escenario, el vasto país de Amn, un territorio costero situado cerca del extremo meridional de los Reinos Olvidados.


El territorio costero de Amn ocupa el margen inferior de los Reinos Olvidados.

Lente de aumento

Todo lo que podía encontrarse en el original aparece aquí corregido y aumentado y, en algunos casos, incluso elevado a la enésima potencia. Lo único que disminuye es el número de personajes, que pasan de 25 a 15, ya que Bioware optó por profundizar en su desarrollo y dotarlos de nuevas características.

Gracias a las nuevas cualidades específicas, los personajes alcanzan niveles respetables (entre 17 y el 23, según categorías) con lo que se producen situaciones de combate mucho más espectaculares y entran en danza nuevos conjuros. Pero por muy alto que sea el nivel de los personajes, *BG 2* puede considerarse un juego francamente difícil, dada la cantidad de poderosos enemigos que pueblan sus niveles.

Hasta 200 especies diferentes, todas ellas basadas en la segunda edición de *Dungeons & Dragons*, complican muchísimo cualquier intento de progreso. En cuanto a razas, *BG 2* presenta una nueva, los semiorcos, con lo que pasan a ser seis las disponibles.

Tal vez el gran acierto de esta secuela sea (mejoras gráficas y técnicas y acumulación de elementos aparte) que los acontecimientos no se desarrollan al ritmo un tanto cansino del original. No, *BG 2* es un juego trepidante, sin apenas tiempos muertos, en que el peso del argumento y la agilidad con que unas situaciones se encadenan con otras mantiene al jugador en alerta constante, sin un segundo de respiro.


Incluso los menos adictos al rol se han dejado seducir por este juego.

VEREDICTO

DESARROLLADOR: Bioware
EDITOR: Virgin Interactive

- DISEÑO
- ORIGINALIDAD
- ADICTIVIDAD
- GRÁFICOS
- SONIDO
- MULTIJUGADOR
- ARGUMENTO
- DESARROLLO DE PERSONAJES

9

LOS FINALISTAS

ANACHRONOX

Rol hiperactivo y aventurero

Aunque un purista lo tachará de rol consolero, es necesario reconocer que Ion Storm consigue con *Anachronox* una notable combinación de rol y aventura en la línea de *Final Fantasy*. Pese a utilizar una versión adaptada del motor de *Quake*, los combates se basan en un ágil sistema de turnos y el componente de aventura narrativa y el desarrollo de los personajes predominan sobre el resto.
Su protagonista, Sly Boots, es un pobre diablo que se gana la vida como detective de pacotilla hasta que un caso realmente grande cae en sus manos: debe descubrir cuál fue el origen de la epidemia que diezmó a los habitantes de un curioso planeta que alberga seis satélites en su interior.
Su sistema gráfico es bueno, la historia coherente y el sistema de juego más que notable. Ideal para aquellos que disfruten con los juegos imaginativos y dotados de humor y ambientaciones exóticas.



¿Quién dijo *Daikatana*? Ion Storm se ha ganado a pulso dos huecos en nuestro museo de arte digital.



DESARROLLADOR: Ion Storm • EDITOR: Proein

WIZARDS & WARRIORS

Un RPG de ida y vuelta



La fiebre del rol te atrapará y te hará perdonar sus pequeños defectos.

Para eminencias grises y demás insobornables del rol de siempre. El creador de la saga *Wizardry*, D.W. Bradley, demuestra que se pueden hacer juegos adictivos sin apartarse un centímetro de la ortodoxia.
Una vez más, se trata de formar un pequeño escuadrón de héroes reclutados entre las razas roleras por excelencia, orcos, elfos, humanos asilvestrados y demás ralea. Los roles básicos son los de guerrero, hechicero, clérigo y ladronzuelo, pero no pasará mucho tiempo sin que los superes y accedas a los variopintos roles de élite.
Existe el acostumbrado objetivo principal al que se vinculan un sinfín de objetivos secundarios y el mundo a explorar es inmenso. El dudoso sistema de control, los típicos desajustes técnicos de los juegos tridimensionales en primera persona y el poco preciso sistema de combate lo alejan de la perfección, pero bastará con una hora de juego para que sientas en tus carnes la fiebre del rol y todo lo demás empiece a perder importancia.



DESARROLLADOR: Heuristic Park • EDITOR: Proein

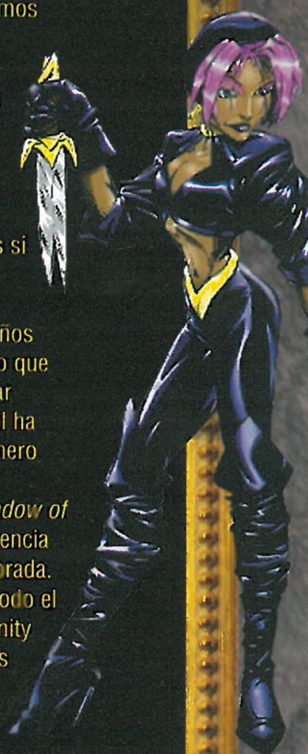




Por J. J. Cid

LA TEMPORADA DEL ROL

No podemos quejarnos. La gran demanda de rol ha propiciado la aparición de subgéneros que combinan convenciones muy arraigadas con tendencias más *arcade* y aventureras. Podemos considerar esta temporada como aquella en la que las productoras se dieron cuenta de que los RPG venden y de que venden mucho. No sabemos si esta ampliación de horizontes traerá mejores juegos en años venideros, pero de lo que sí que podemos estar seguros es que el rol ha dejado de ser un género sectario.
Baldur's Gate II: Shadow of Amn ha sido la referencia obligada de la temporada. Bioware ha sacado todo el partido al motor Infinity para crear uno de los juegos de rol más sólidos y bien planteados que ha dado el género. Este juego ha plasmado como ninguno la esencia de las reglas *AD&D* en un entorno creíble y tremendamente atractivo.
Los otros dos finalistas representan dos tipos de juegos radicalmente distintos. Mientras que *Wizard and Warriors* y *Summoner* recogen toda la esencia de los juegos más clásicos del género, *Anachronox* es una original puesta al día que destaca por su ambientación y la forma en que combina comedia y exotismo.



MEJOR JUEGO 2000-2001

SIMULACIÓN

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

En un año de incuestionable crisis del género, apostamos por el juego que ha hecho que el tren de la diversión siga pasando por nuestros compatibles. *Combat Flight Simulator 2* no es el mejor simulador de la temporada, pero sí el más asequible y divertido.



No es el mejor simulador de la temporada, pero sí el más accesible y divertido.

Es como un niño con dos padres, ya que recoge la herencia tanto del primer *Combat Flight* como de *Flight Simulator 2000*. Del primero hereda la dinámica global del juego y del segundo un motor gráfico estupendo al que Microsoft ha añadido la posibilidad de reproducir variaciones meteorológicas. El resultado cabe calificarlo de satisfactorio, tanto por su prodigiosa atención al detalle como por su muy bien estructurada campaña, con un hilo argumental digno del mejor cine bélico. El necesario complemento para tantas virtudes son los parches, texturas adicionales y mejoras diversas que están alimentando su culto en Internet.

El título original estaba repleto de fallos absurdos que ponían seriamente en duda su credibilidad como simulador, pero Microasoft ha vuelto ha demostrar que sus equipos de desarrollo internos aprenden rápido y no suelen dejar el trabajo a medias. Su relativa falta de experiencia en el género sólo se nota en la pobre reproducción de la cabina en 3D, en la que los indicadores son apenas legibles. El resto es del todo irreprochable. El sistema de control es complejo, como corresponde a una simulación rigurosa, pero responde con precisión y realismo en cuanto te familiarizas con él.



Expectativas más que cumplidas

Cuando abres fuego, los casquillos de bala caen como corresponde, el control de daños está muy adaptado a los diferentes tipos de avión y resulta siempre muy realista, la reproducción del comportamiento del vehículo en vuelo real es perfecta (aunque podría mejorarse en situaciones cercanas a la pérdida de control) y los aviones pilotados por la IA utilizan tácticas de combate refinadas y basadas en la historia.

Un poco más discutible es que se haya optado por una sucesión de misiones aisladas a las que secuencias de vídeo narrativo dan algo de unidad y coherencia. Sin embargo, hay un buen motivo para esto, ya que Microsoft ha querido embarcar a los jugadores en una reproducción bastante ajustada de la Segunda Guerra Mundial en el frente del Pacífico. Una campaña, o es histórica o es dinámica, y aquí se ha optado por lo primero.

Si participar en una estructura de misiones pautadas no te convence del todo, puedes recurrir a las opciones multijugador, que sí que dan plena libertad y, además, son incluso mejores que las del primer *Combat Flight*.



La campaña no es dinámica, sino histórica: bien para los entusiastas de la aviación de época.

VEREDICTO

DESARROLLADOR: Microsoft
EDITOR: Microsoft

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
REALISMO
ACCESIBILIDAD

8,5

LOS FINALISTAS

INDEPENDENCE WAR 2 EDGE OF CHAOS

Piratas en Andrómeda



La venganza sirve de pretexto para una convincente exploración de la galaxia.

Si consideráramos el género de la simulación en su sentido estricto, este juego no podría estar aquí. Pero tanta calidad no podía faltar en nuestro museo virtual y el marco en el que mejor encajaba era éste. Se trata de un cruce de géneros más que notable que impresiona como simulador espacial, convence como aventura gráfica y da el pego como juego de estrategia. Sus efectos sonoros y visuales son de una calidad cinematográfica y una cohesión argumental impecable da interés y sentido a su red de misiones.

Lo mejor con diferencia es cómo se reproduce el vuelo y la navegación espacial. Te mueves en un entorno en que no hay gravedad ni fricción, pero sí inercia. Para los que prefieran automatizar tareas y centrarse en la acción, *I-War 2* se basa en una campaña poco lineal y bastante variada.

7,5

DESARROLLADOR: Particle Systems • EDITOR: Infogrames

B 17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY EIGHTH

Perfección frustrada



Los gráficos rompen moldes, pero el modelo de vuelo no acaba de resultar convincente.

Una decepción relativa. Pero no porque se trate de un juego flojo, sino porque tenía un gran potencial que las prisas y las presiones de última ahora no han permitido realizar del todo. Microprose da carpetazo a su historia de amor con la simulación de vuelo con un juego incompleto, sin opciones multijugador, con *bugs* y con varias opciones desactivadas. Superada la decepción por lo que pudo ser y no fue, nos queda un juego de calidad que combina simulación y estrategia con un átomo de rol. Incluye gráficos y efectos impresionantes y nos permite saltar de una posición a otra, ya sea navegante, capitán, bombardero o piloto de escolta.

Su modelo de vuelo es asequible y no muy riguroso, algo que los pilotos virtuales más curtidos sólo pueden perdonar teniendo en cuenta el mimo y gusto por el detalle con que se ha realizado el modelado de los aviones. Una vez más están siendo los aficionados los que se encargan de parchear el producto y acercarlo en la medida de lo posible al simulador que todos soñábamos.

7

DESARROLLADOR: Rage Software • EDITOR: Microprose/Proein



Por M. A. González "Gadget"

UNA MALA ÉPOCA LA TIENE CUALQUIERA

Acostumbrados como estábamos a la bonanza de años precedentes, no nos queda más remedio que decir alto y claro que estos últimos meses han sido de vacas flacas. La lista de las simulaciones de combate aparecidas en esta última temporada se limita a cuatro títulos: *Battle of Britain, B-17 Flying Fortress II, Eurofighter Typhoon* y *Combat Flight Simulator 2*.

A estas nuevas producciones podríamos añadir las modificaciones de *Falcon 4* y de *Flanker 2.0*, F4RP, *eFalcon* y *Flanker 2.5*, aunque más que nuevos títulos debemos considerarlas simples parches de simuladores ya de sobra conocidos. Todas las nuevas creaciones, sin excepción, han decepcionado a los aficionados más puristas, bien por tratarse de proyectos que no estaban acabados en el momento en que salieron al mercado, como es el caso de *B-17 Flying Fortress II* y de *Battle of Britain*, o bien por su molesta falta de realismo, como ocurre en *Eurofighter Typhoon* y *Combat Flight Simulator 2*.

Pero, como Ave Fénix que resurge de sus cenizas, la próxima temporada se nos presenta abundante en nuevos y mejores proyectos.



MEJOR JUEGO 2000-2001

ON LINE
COUNTER-STRIKE

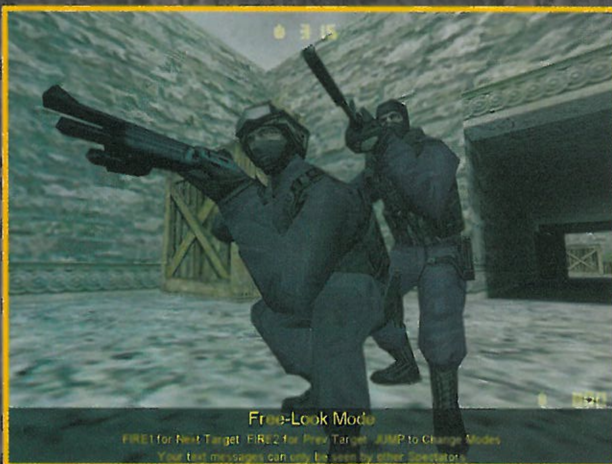
Ante todo, respeto. Cien millones de fans de Elvis no pueden estar equivocados, como tampoco lo están los cientos de miles de internautas que un día sí y otro también se conectan a los servidores de *Counter-Strike*.

Era lógico que *Half-Life*, el juego de acción por excelencia, sirviese de punto de partida para la mejor de las modificaciones que pueden encontrarse en la Red. *Counter-Strike* es, ante todo, el *mod* por antonomasia. Y también mucho más que eso, ya que el juego más popular entre los internautas difícilmente puede reducirse a la categoría de simple modificación de un código fuente original.

El título de Valve era una soberbia experiencia individual que pedía a gritos que su esencia fuera llevada a la red de redes, y eso fue precisamente lo que hizo el equipo de programadores amateur que tomó prestado el motor del juego.

La prueba de la competencia de estos pioneros de la creación virtual libre es que convirtieron un modo multijugador discreto en un *shooter* táctico de depurado realismo en el que fuerzas especiales de seguridad se enfrentan sin descanso a la amenaza terrorista. Por primera vez, un *mod* no oficial pasaba de simple curiosidad para internautas inquietos a juego de distribución mundial y extraordinario éxito.

Su aparición conmocionó la industria, hizo que id Software reaccionase editando el extraordinario *Team Arena* y puso en marcha la fiebre *mod* que tanto ha ampliado las fronteras de los juegos de acción. Huelga decir que sus autores han pasado del amateurismo a trabajar en lujosos despachos con secretaria, música barroca y aire acondicionado. Recientemente Valve ha confirmado que están trabajando en un futuro juego para un solo jugador que se llamará *Counter-Strike: Condition Zero*.



Los autores de este soberbio *mod* ya tienen contratos en la industria, secretarias y plazas de parking.



Pronto se editará una versión monojugador de CS que va a titularse Condition Zero.

Cuando el fuego enemigo arrecia

La mecánica del *mod* es sencilla. Se trata de realizar una serie de operaciones en equipo que abarcan casi todos los aspectos de la lucha antiterrorista, desde rescatar a rehenes a desactivar explosivos o huir en situaciones críticas. Pese a su aparente simplicidad, dominar el juego no es fácil. De hecho, todos los que nos hemos bautizado en este altar de la acción táctica hemos tenido que pasar primero por un auténtico infierno.

Al principio tus posibilidades de supervivencia son de uno entre un millón, pero es a golpes como se aprende, y pronto serás capaz de combinar habilidad, sentido común e instinto en las dosis adecuadas.

VEREDICTO

DESARROLLADOR: CS Team
EDITOR: Sierra

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
ESTABILIDAD
ACTUALIZACIONES

9

LOS FINALISTAS

EVERQUEST: THE SCARS OF VELIOUS

La expansión que surgió del frío

El cambio de escenario ha tenido un efecto rejuvenecedor sobre el mundo de *Everquest*. Aunque la inmensa mayoría de los que se conectan a los servidores de Verant siguen jugando en los mundos de Norrath y Kinark, los que tengan personajes de nivel 35 o superior pueden disfrutar de una expansión notable cuyos escenarios forman parte del continente helado de Velious.



Cuenta la leyenda que fue el aliento de un dragón el que dio a la tierra de Velious su aspecto.

Como entorno persistente en el que vivir aventuras y seguir creciendo, Velious no tiene precio. Lo pueblan especies autóctonas tan duras de roer como los Gnolls de las Nieves o los Gigantes de Hielo, aunque por suerte dispones en él de nuevos objetos singulares y conjuros. Los entornos físicos y el modelado de los personajes son ahora mucho más nítidos, las texturas han ganado en suavidad y los efectos visuales cada vez resultan más convincentes.



DESARROLLADOR: Verant Interactive • **EDITOR:** Ubi Soft

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC

El Counter-Strike del rol masivo



Una pieza de rol muy dinámico para jugadores vitales.

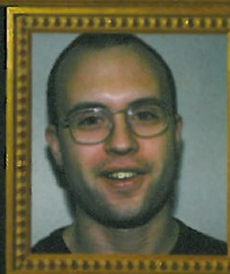
Cuando un universo de fantasía lleva 14 años en proceso de expansión continua, muy pocas pueden ser ya las cosas que le faltan. A la saga *Might & Magic* le faltaba acaso un juego de acción y rol en Internet, y ese precisamente es el hueco que ha venido a cubrir esta propuesta.

Legends es el enésimo capítulo del enfrentamiento entre el Bien y el Mal, representados esta vez por dos facciones que constan de tres tipos de personajes cada una. Clases nuevas (como el hereje mataheróes o la hechicera de los puñales), perfectamente equilibradas y originales en su diseño, justifican por sí mismas la adquisición de este título *on line* ambientado en un entorno de espada y brujería. Los que esperaban rol de rompe y rasga tienen motivos para sentirse defraudados, pero tampoco faltan razones para romper una lanza por uno de los juegos de acción multijugador en primera persona más pulcros y mejor ambientados que se han editado en los últimos doce meses.



DESARROLLADOR: New Worlds Computing • **EDITOR:** Virgin Interactive





Por S. Sánchez

CON PASO LENTO PERO FIRME

Los videojuegos siguen moviéndose cerca de la frontera de marginalidad pese a su indiscutible potencial, que los convierte en la única forma de ocio que puede desbancar al cine a medio plazo. Está claro que no hay por qué limitarse a ver una película cuando puedes vivirla e incluso intervenir en su desarrollo. Sin embargo, aún hay que dar los pasos decisivos para que estas expectativas se hagan realidad.

El cambio más notable experimentado por la industria en los últimos tiempos es la forma en que el juego *on line* ha empezado a afianzarse, con servidores masivos que ya no sólo ofrecen rol multijugador persistente, aunque siga siendo éste el plato principal que degustan los internautas.

Disipada a medias la fiebre *Quake*, otro juego de acción ha sido el nuevo revulsivo. A estas alturas *Counter-Strike* ya es más que un clásico, es el número uno de la Red y ningún rival parece en condiciones de resistirse a su reinado. En un futuro todavía lejano se hará realidad la próxima revolución pendiente, *Star Wars Galaxies*. Lo poco que sabemos de él hace pensar en un juego ambicioso y con vocación de futuro, uno de los pocos que liderarán el progreso del género a medio plazo.



HARDWARE

LO MEJOR A PRECIOS RAZONABLES

Esta temporada tenemos motivos para entonar un jubiloso "Viva la competencia", ya que se han consolidado alternativas como AMD o el Kyro 2 que han mejorado la relación calidad precio de procesadores y tarjetas gráficas 3D. En cuanto a los fabricantes de periféricos, muy artísticos ellos, siguen empeñados en tentarnos con nuevos y galácticos diseños.

En estos últimos doce meses Intel y NVIDIA han visto cómo sus monopolios temblaban ante el avance de AMD y la aparición del Kyro 2. Dos han sido los campos de batalla en los procesadores y tarjetas 3D de última generación: la velocidad y el precio. En el caso de AMD e Intel, la partida de tenis en la que se han embarcado, lanzándose megahercios y precios más baratos casi cada mes, ha sido francamente divertida. Al final, la agresiva guerra de precios se ha convertido en una subasta de la que hemos salido beneficiados los consumidores. Los procesadores han alcanzado velocidades astronómicas de hasta 1,8 Ghz y el Pentium 4 ha sustituido al ubicuo Pentium III, pero no te dejes impresionar y utiliza el sentido común. Después de todo, los precios seguirán bajando y, para qué engañarnos, tampoco necesitamos máquinas tan bestias ahora mismo. Los Duron, Athlon e incluso los Pentium III, ahora más potentes y baratos, constituyen una opción razonable.

Igual podríamos decir de las tarjetas 3D. Parecía que NVIDIA, tras la compra de 3dfx, se iba a convertir en el otro gran semi-monopolio del hardware. Pero en estas que STMicroelectronics se saca de la manga el chip Kyro 2 y deja en evidencia los prohibitivos precios de NVIDIA. El nuevo chip GeForce3 de esta última es la novedad más portentosa de esta temporada, pero los juegos que se benefician de sus prestaciones son pocos y tan sólo explotan las funciones de *Bump Mapping* y transformación geométrica, ya contempladas por los chips Radeon, GeForce 2 o Kyro 2.

Por su parte, los fabricantes de periféricos, una vez inventados el *force feedback*, la cruceta direccional y la multiplicación de botones, se han dedicado a comercializar variantes de sus gamas y apostar por mejorar la calidad y, sobre todo, el diseño.

Te ofrecemos aquí una selección de seis productos de calidad que permiten actualizar tu equipo y disfrutar mejor de tus juegos sin que te arruines.

PROCESADOR

AMD DURON 800 MHZ

Al comparar un procesador Duron 800 con su competidor directo en Intel, el Celeron 800, este último no sale bien parado. El procesador de AMD dispone de 32 KB de más en memoria caché y su bus externo, de 200 MHz, se sitúa a gran diferencia de los parcos 100 MHz del Celeron. En definitiva, el rendimiento del Duron es superior y, además, 5.000 pesetas más barato. Nuestro consejo es que inviertas en un sistema DDR con memoria a 266 MHz e instales un Duron 800 mientras esperas a que baje el precio de los procesadores de más de 1 GHz. La ganancia de rendimiento en relación con un sistema SD-RAM es de un 10% más o menos y el Duron, además, tiene la ventaja de que podrás actualizarlo.

FABRICANTE: AMD • **PRECIO:** 12.500 pesetas



TARJETA ACELERADORA 3D

HERCULES 3D PROPHET 4500

La última tarjeta 3D de Hercules está basada en el chip Kyro 2 de STMicroelectronics. La tecnología del chip otorga al procesador cierta independencia de memoria y reduce el número de transistores que necesita. Aunque no cuenta con motor de transformación geométrica, el Kyro 2 aumenta la velocidad en el tratamiento de texturas múltiples, administra funciones avanzadas como el *bump mapping* y cálculos de imágenes a 32 bits,. La nueva tarjeta de Hércules utiliza un Kyro 2 a 175 MHz con 64 MB de SD-RAM a la misma frecuencia. Sus rendimientos la sitúan al nivel de las tarjetas basadas en el GeForce 2 GTS de 64 MB de memoria DDR e incluso se acerca a tarjetas mucho más caras como las GeForce Ultra y GeForce 3.

FABRICANTE: Hercules • **PRECIO:** 32.900 pesetas



PAD

THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL POWER

El Dual Power de Thrustmaster es el Mercedes Benz de los *pads*. Aparte de tener un look elegante, su ergonomía es un modelo de perfección: los botones, los joysticks y la cruceta direccional se adaptan a la mano impecablemente. La instalación es automática, USB y sin calibrado, e incluso cuenta con un botón especial para pasar los joysticks del sistema analógico al digital. Mucho mejor que el del Logitech Wingman Rumblepad y a un precio razonable.



FABRICANTE: Thrustmaster • PRECIO: 7.000 pesetas

9

JOYSTICK

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 2

El último modelo de joystick con *force feedback* de Microsoft es mucho más pequeño que su predecesor y pierde la turbina de refrigeración, algo de agradecer para nuestros oídos. La instalación es fácil: enchufas la conexión USB, instalas el controlador y listos. Los botones están bien ubicados y reducen al máximo el desplazamiento de la palanca de aceleración que, aunque bien diseñada, es algo suave. Los efectos del *force feedback* son potentes y, sobre todo, quedan bien reproducidos. Es caro, pero merece la pena.



FABRICANTE: Microsoft • PRECIO: 16.000 pesetas

8,5

TARJETA DE SONIDO

HERCULES FORTISSIMO II

Hercules ha actualizado su tarjeta de sonido Maxi Sound Fortissimo con una nueva versión que responde a las exigencias de los PC más actuales. La Fortissimo II utiliza el procesador 3D Cirrus Logic Sound Fusion CS4624 y una tarjeta PCI 2.1 equipada con la tecnología Sensaura. Las extensiones de esta última y la función de efecto EAX 2.0 aportan un realismo impresionante a los diversos ambientes sonoros de los juegos. Con ayuda de cuatro altavoces, conseguirás además una absoluta sensación de sonido envolvente. Entre los programas incluidos, destaca la función vocal Game Commander 2 Special Edition para los juegos y simuladores *on line*.



FABRICANTE: Hercules • PRECIO: 12.990 pesetas

8,5

RATÓN

PILOT WHEEL MOUSE OPTICAL

En lo que a ratones ópticos se refiere, quien marca la pauta es Logitech. El Pilot Wheel Mouse Optical es un ratón óptico muy simple y económico, cuya ergonomía se adapta bien a la mano de zurdos y diestros. El ratón prescinde de mecánica y de bola, por lo que no tendrás que tratarlo como si fuera de cristal ni preocuparte por el desgaste. El Optical es muy rápido y los aficionados a la acción frenética no notarán ninguna diferencia en el tiempo de respuesta comparado con un roedor mecánico. USB y PS/2 sin florituras y a buen precio: no se le puede reprochar nada a este ratón.



FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 5.990 pesetas

9



En esto de los *shooter* empieza a ser realmente difícil encontrar ideas nuevas y originales que mejoren la jugabilidad. No obstante, **parece que todavía quedaba algo por explorar: un motor gráfico cien por cien interactivo que permitiese modificar los escenarios a base de detonaciones**. Claro, eso no es nada fácil de lograr... Pero Volition lo ha conseguido.



RED FACTION

Por C. Robles

Después de ver películas como *Desafío Total* es lógico pensar en Marte como el escenario ideal para un juego de acción. Ciudades futuristas, reservas limitadas de oxígeno, enormes equipos de ventilación, rocas rojas por todas partes, un cielo aún más rojo... Las películas y juegos basados en Marte siempre han añadido estos elementos, hasta cierto punto lógicos, una serie de tópicos que casi nadie se atreve a saltarse: una forma de vida eminentemente minera, túneles por todas partes, una dictadura o gobierno totalitario contra la que siempre lucha una organización de rebeldes proscritos... y disparos. Siempre hay disparos.

Bien, la verdad es que no resulta muy halagador para la propia raza humana pensar que, cuando colonicemos otros planetas, seguiremos siendo tan burros como hasta ahora, pero ese pesimismo es un aliado estupendo a la hora de diseñar juegos y películas. ¿Qué habría sido de Arnold en Marte si hubiese sido un planeta civilizado? ¡La película habría sido aburridísima!

Algo similar sucede con *Red Faction* y su espectacular motor gráfico. Un *Red Faction* sin minas con las que volar paredes sería





¡Dispara a los techos de cristal para hacer caer a los enemigos! Los cristales rotos de *Red Faction* son impresionantes.

como el cuerpo de Schwarzenegger en un argumento sin violencia, un desperdicio. Así que, una vez más, bienvenidas sean las visiones pesimistas de nuestro futuro inmediato.

Yo no maldigo mi suerte

Tú eres Parker y trabajas como minero en Marte. Eres uno de los empleados de la empresa que gobierna el planeta, Ultor. Como ya habrás adivinado, los de Ultor son los malos, unos tipejos repulsivos que sólo quieren ganar dinero y han convertido Marte en un enorme campo de concentración. Las condiciones de vida son infrahumanas, los guardias maltratan y fusilan a los trabajadores y las condiciones de salubridad son intolerables. Más o menos como en nuestra redacción, sólo que más lejos.

En Red Faction podrás volar paredes, abrir boquetes y hasta pulverizar rocas

Quizás por la falta de un plus de peligrosidad, algunos de los esclavos de Ultor han decidido rebelarse formando la llamada Red Faction (facción roja), que hace honor a su nombre con un logotipo curiosamente parecido al de la bandera de la antigua URSS. Los bolcheviques marcianos intentan luchar contra la dictadura de Ultor y, por supuesto, tú te sumarás a su causa. Cualquier excusa es buena para no trabajar.

Así pues, al comienzo del juego estás currando como un buen chico, sin ningún arma a tu alcance. Es la hora del golpe, tus amigos y tú vais a rebelaros de un momento a otro. Oyes cómo uno de tus compañeros se acerca a un guardia para hablar con él y... ¡le da un puñetazo! ¡Empieza la acción! Te toca a ti: recoges del suelo la porra electrificada del guardia abatido por tu amigo y atizas con ella al guardia que acude al oír los ruidos de la pelea. Después recoges su pistola y sigues liberando a mineros por todo el juego.

En pie, famélica legión

Naturalmente, por el camino te encontrarás con toda suerte de cosas: enemigos que te prestarán amablemente armas mucho más potentes que tu humilde pistola, vehículos con los que arrasar escenarios enteros, ametralladoras estáticas en torretas de vigilancia, etc. Sin embargo, encontrarás un elemento que no has tenido el placer de utilizar nunca en otro juego: minas capaces de volar rocas, paredes, puertas y todo lo que se te ocurra.

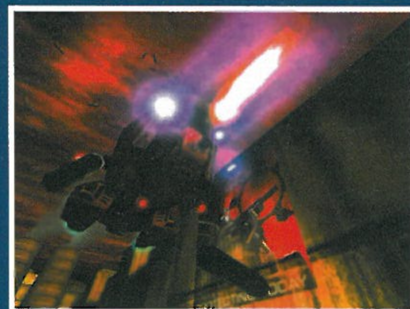
Red Faction cuenta con un motor gráfico completamente innovador llamado Geo-Mod. Este motor permitirá modificar los escenarios aleatoriamente mediante un complejo cálculo matemático que... Bueno, en fin, que puedes volar paredes. ¡Y no te imaginas la de cosas que eso te permitirá hacer! Supongamos que una puerta te bloquea el paso. Pues nada, no hará falta que busques la llave. ¡Vuela la pared y entra por el agujero! O mejor aún: puede que te encuentres en un escenario sin escondites y con un enemigo que te dispara desde una plataforma central elevada. No tienes dónde esconderte y no deja de dispararte, así que no te queda más remedio que meterte debajo de la plataforma en la que él está. No pue-

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Volition
EDITOR:	THQ/Proein
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

Será un *shooter* en primera persona, sí, pero con posibilidades tácticas completamente nuevas gracias al sofisticado motor gráfico Geo-Mod. ¿Habrán aprovechado sus desarrolladores este motor como cabría esperar? Lo veremos en la versión final, pero todo indica que andan cerca de conseguirlo.



Las reminiscencias de *Descent* y *FreeSpace* serán evidentes en ciertos momentos.



Los túneles marcianos estarán atestados de soldados.



Las ametralladoras estáticas serán uno de tus principales problemas.



Este arma incorporará una pantalla de infrarrojos para que veas las fuentes de calor en la oscuridad.

des moverte de ahí, pero sí puedes volar las columnas en las que está sustentada la plataforma.

Las posibilidades que ofrecerá el Geo-Mod son enormes. Si usas un arma con rayos infrarrojos, podrás ver las fuentes de calor a través de las paredes, suelos y techos. Imagina que apuntas hacia el techo y ves que, en el piso superior, hay un enemigo. Colocas una mina en el techo, te apartas, pulsas el botón y... ¡boom! El malo cae entre los escombros.

Y las minas no son el único elemento capaz de modificar escenarios. También encontrarás un lanzamisiles que puede hacer boquetes enormes en rocas y paredes y ametralladoras estáticas con una potencia de fuego enorme, capaces de convertir las ventanas en puertas, o de abrir ventanas donde no las hay. Aunque quizás el "rediseñador de escenarios" más espectacular sea la tuneladora. En un planeta minero abundan las máquinas para taladrar paredes, enormes como tanques y equipadas con rodillos cónicos giratorios capaces de pulverizar la roca como si nada.

Submarinos y naves de asalto

No obstante, la tuneladora no es el único vehículo que encontrarás a lo largo del juego. Otro de ellos, quizás el que más te impresione cuando lo pilotes, es el submarino, con el que podrás explorar las profundidades del mar de Marte y conocer sus estrambóticas criaturas acuáticas. Naturalmente, estas criaturas dedicarán su tiempo libre a destruir submarinos humanos. Por otra parte están



JAMES TSAI CONFIESA

Tras un largo proceso de gestación, la versión para PC de *Red Faction* está en su última fase de desarrollo. Interrogamos a James Tsai, miembro de Volition, para profundizar más en el espíritu del juego y los secretos que esconden estas minas marcianas.

GAME LIVE: ¿Cómo afectará el Geo-Mod a la jugabilidad? ¿Será realmente necesario volar escenarios para progresar en el juego?

JAMES TSAI: Hay muchos sitios en el juego en los que la jugabilidad dependerá del Geo-Mod: hay puertas que volar, puentes que destruir y mucho más. En realidad, el Geo-Mod está pensado para aumentar las posibilidades de la jugabilidad. Si por ejemplo te encuentras en una zona sin escondites y te atacan, puedes hacer un agujero en la pared y usarlo como parapeto.

GL: ¿Ha sido muy complicado el desarrollo de un motor gráfico interactivo?

J. T.: Hemos estado trabajando en él desde el primer día de desarrollo y lo hemos revisado todo para asegurarnos de que cada elemento aproveche sus ventajas y posibilidades tecnológicas.

GL: ¿Qué posibilidades nuevas ofrece *Red Faction*, además de la de volar partes del escenario?

J. T.: Muchas: vehículos que usar en determinados momentos del juego, una avanzada IA, un increíble arsenal que incluye rayos infrarrojos y rayos X, una física realista, un brillante sistema de partículas, un argumento muy profundo...

GL: ¿Qué podemos esperar de la versión para PC que no aparezca en el juego para PS2, aparte de un modo multijugador más elaborado?

J. T.: No vamos a cambiar muchas cosas. La dificultad se ajustará al sistema de control del PC, y le daremos algunos retoques a los gráficos.



GL: ¿Cuántos vehículos se podrán conducir?

J. T.: La nave de asalto, un APC, un submarino, un jeep y una tuneladora. Mi preferido es la nave de asalto, porque tienes acceso a una ametralladora brutal y puedes lanzar poderosos cohetes.

GL: ¿Cuánto tiempo necesitará el jugador para completar el juego?

J. T.: El modo para un jugador debería costarle unas 20 horas, aunque es posible pasárselo mucho más rápido si atraviesas las áreas sin parar y no te importa sufrir algunos daños.

GL: Las armas de *Red Faction* son impresionantes. ¿Os habéis inspirado en algún otro juego?

J. T.: En realidad, no. Hemos intentado incorporar una mezcla de armas innovadoras y convencionales. Encontrarás armas basadas en modelos reales, como la ametralladora o el rifle de asalto, y otras más futuristas, como el lanzador de misiles de fusión o las minas magnéticas detonadas a distancia.

GL: ¿Cuántas veces habéis visto *Desafío Total* para diseñar vuestro Marte futurista?

J. T.: Creo que ningún miembro del equipo ha visto la película durante el proceso de desarrollo del juego, pero sé que todos la han visto unas cuantas veces antes. Es una de las películas de ciencia ficción que más nos han inspirado.

GL: ¿En qué otros proyectos han trabajado los miembros del equipo?

J. T.: Nuestro equipo de desarrollo está formado por una mezcla de diversos veteranos de la industria. Algunos de ellos han participado en la serie *FreeSpace* y en *Summoner*, otros, en el primer *Descent*.



El rifle de asalto es un arma potentísima. Te encantará.

las naves de asalto que usarán los soldados de Ultor. Si tomas una, podrás sobrevolar escenarios a toda velocidad, disparando a todo lo que se mueva y lanzando misiles de fusión. Seguro que ese tipo de cosas te recuerdan a *Descent* y *FreeSpace*.

Como ya habrás observado, *Red Faction* promete ser toda una revolución en el género. A los elementos de siempre se le sumará un argumento muy envolvente, un motor gráfico deslumbrante, infinidad de posibilidades nuevas en cuanto a jugabilidad, un arsenal fabuloso, algunos vehículos espectaculares... Las armas de *Red Faction* quizás no son tan innovadoras como su Geo-Mod, pero te aseguramos que el arsenal que el juego pone a tu disposición será otra de sus virtudes. Por una vez, todas las armas serán igualmente efectivas y útiles.

El nivel de detalle de los niveles y enemigos tampoco tiene mal aspecto, aunque la versión del juego para PS2 era levemente más realista en cuanto a texturas y deterioro de escenarios que la beta que pudimos probar. Confiamos en que eso no será así en la versión final del juego para PC, pero ya te lo confirmaremos cuando lo veamos terminado. Si es que puedes esperar hasta entonces.


Tus enemigos buscarán lugares desde donde dispararte sin asomarse demasiado.





En teoría, estas porras electrificadas sólo deberían adormecer a la víctima, pero... depende de lo fuerte que des el golpe.


Para explosionar las minas magnéticas deberás pulsar el botón del mando a distancia...


Apuntar a la cabeza es lo más efectivo, pero acertar será difícil.

CON UN POCO DE DINAMITA

La interactividad de los escenarios es la mayor virtud del juego: puedes volarlo casi todo y sacar partido de ello.


Un puente rocoso con un vehículo blindado que seguramente te dejará hecho un colador en cuanto te acerques. Pero una pequeña detonación en uno de los lados...

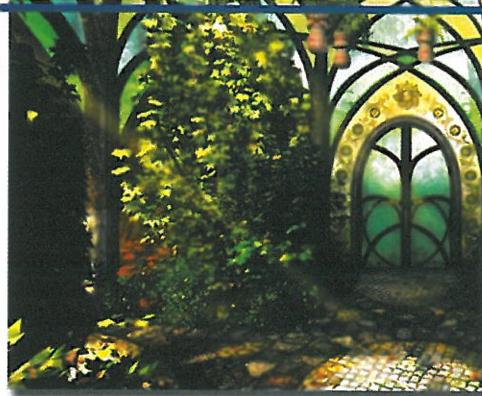

...después otra por el otro lado del vehículo y ¡sorpresa! Dos toneladas de chatarra caen con parte del puente a las profundidades.



MYST III EXILE

Por G. Masnou

Mucho ha llovido, nevado y granizado desde el primer *Myst*, pero Presto Studios vuelve a la carga para demostrarnos que el mito de la isla dividida en diferentes épocas sigue hoy tan vital como siempre. *Exile*, la tercera entrega, promete más de lo mismo: una historia apasionante, interacción total con los escenarios y buenos puzzles, sólo que multiplicado por un número de varias cifras y bañado en tecnología digna del escudo antinuclear de George Bush Junior.

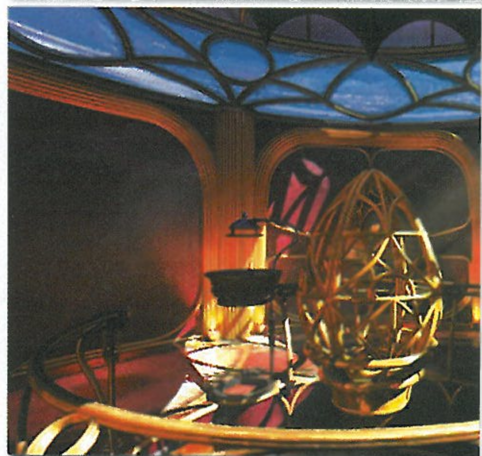


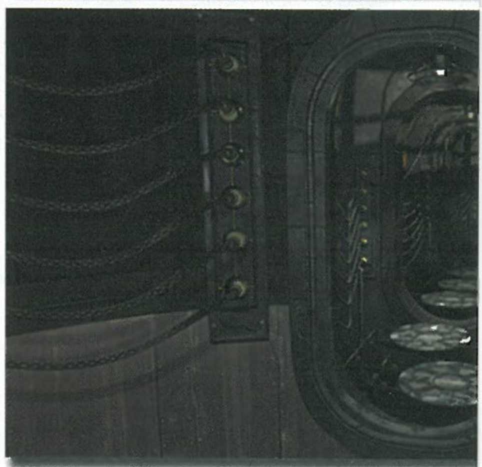
1994 fue el año en que los cimientos de la industria musical temblaron con la aparición de *The Downward Spiral*, que llegaba de la mano de unos jóvenes e industriales Nine Inch Nails liderados por el no menos joven e industrial Trent Reznor. Al mismo tiempo, en otro rincón de los Estados Unidos, los hermanos Miller sacudían los cimientos de otra industria, la del entretenimiento virtual, con un juego para compatibles llamado *Myst*.

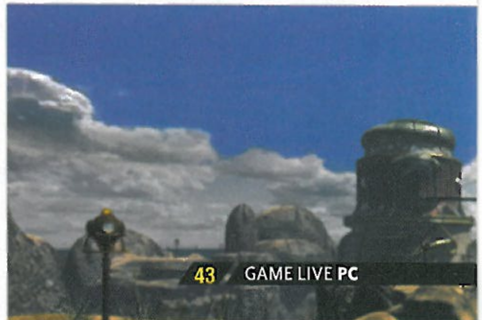
Tanto Reznor y su banda como los Miller y su aventura en primera persona acabarían creando escuela y convirtiéndose en referencias casi inexcusables en sus respectivas áreas. Gracias a *Myst*, toda una hornada de jugadores adultos hasta entonces algo desencantados descubrió que valía la pena seguir comprando juegos de PC. A este primer juego le siguió *Riven* y ahora está a punto de llegar a nuestro país el título que completa una de las sagas más populares de la historia de los videojuegos.

Los hermanos Miller hace tiempo que se desmarcaron del proyecto y ahora es Presto Studios quien se encarga de que el nuevo *Myst* esté a la altura de su glorioso pasado. Susan Meyer, portavoz del equipo de desarrollo, explica que "en los dos últimos años de nuestras vidas no hemos hecho otra cosa que trabajar en *Myst III: Exile*, así que esperamos con impaciencia el momento de presentar nuestro trabajo y demostrar a todos que no sólo tenemos una buena licencia, sino también un juego que elevará el listón tanto técnica como gráficamente". Según Meyer, "si hubiésemos tirado por la calle del medio, el juego podría haber salido al mercado la pasada Navidad, pero hemos preferido esperar y perfeccionarlo al máximo".









Ojos, para qué os quiero

Todo empezó hace dos años y medio, cuando Presto dio por finalizada su hasta entonces obra maestra, *Journeyman 3: Legacy of Time*. Meyer explica que "este juego convenció a Broderbund, la compañía propietaria de los derechos de la franquicia *Myst*, de que el nuestro podía ser el estudio ideal para trabajar en el tercer título de la saga".

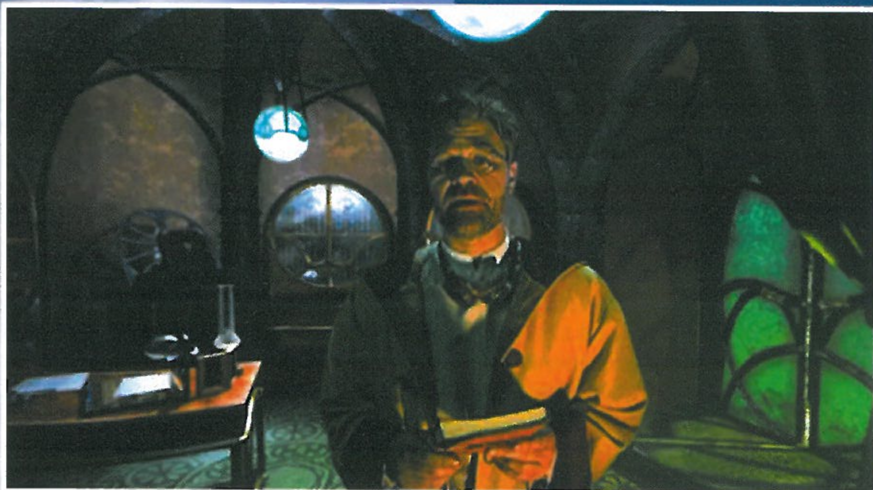
A pesar de que una reedición puesta al día hubiese bastado para cubrir las expectativas, Presto ha estado trabajando en algo un poco más original. No podemos hablar de cambios revolucionarios, pero sí de un serio intento por mejorar el programa base. Una de los novedades más evidentes es que en el nuevo *Myst* se podrá girar la cámara 360° para obtener una completa panorámica del entorno con simples movimientos de ratón. De esta forma aumentarán sensiblemente las posibilidades de interacción con el entorno: puede explorarse y utilizarse todo, paredes, techos y repisas incluidos, con lo que todos estos elementos darán a los puzzles mucha más variedad y profundidad.

Para que tu ordenador no se quede en las curvas, los chicos de Presto Studios han añadido un modo de aceleración por hardware que permitirá a los afortunados poseedores de una tarjeta 3D contemplar unos gráficos de calidad cinematográfica.

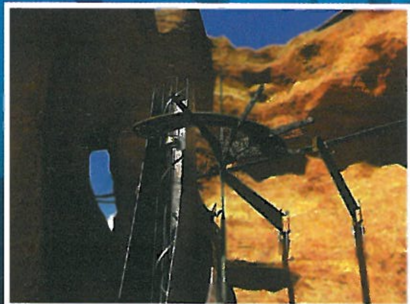
Y hablando de cine, *Exile* incluirá varios minutos de imagen de vídeo real. Impresiona comprobar cómo se han integrado perfectamente los fondos renderizados con las animaciones y el vídeo para que tanto unas como otras se combinen con total fluidez. Gracias a esta soberbia demostración de tecnología gráfica, *Myst III* ofrecerá las mejores secuencias FMV que se han visto jamás en un videojuego.

Exile recuperará algunas de las ideas de *Myst* que habían quedado aparcadas en *Riven*. Volverás a explorar una inmensa isla dividida en varias secciones, cada una de ellas ambientada en una época diferente. Esta vez van a ser cinco las épocas, cada una con una ambientación y una atmósfera diferentes. Tomahna recuerda a un floreciente oasis en un desierto, J'Nanin está formada por inmensos abismos de granito, Voltaic es un lugar yermo y polvoriento, y

Impresiona comprobar cómo se han integrado los fondos renderizados con las animaciones y el vídeo



Exile ofrecerá algunas de las mejores secuencias FMV de la historia de los videojuegos. La tecnología avanza que da gusto.



Como es norma en la saga, algunos puzzles parecen sacados del museo Dalí.



Aparca el teclado: tu ratón te llevará a todas partes.



Descubrir la utilidad de estos extraños artefactos te costará sangre, sudor y lágrimas.

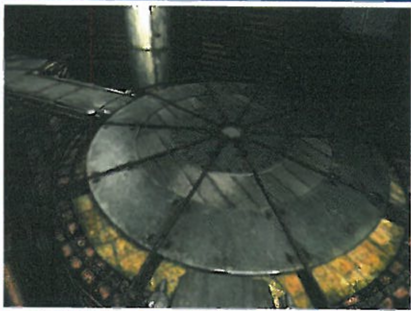
DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Presto Studios
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

Estamos a punto de asistir al pistoletazo de salida de la tercera era *Myst*. El juego no va a conformarse con gráficos espectaculares, sino que también aspira a ofrecernos una historia apasionante que desentrañar a golpe de puzzle. Y todo salpicado con continuas referencias a los dos primeros juegos de la saga.





Vigila dónde pones los pies, dudo que esto sea una pista de baile.

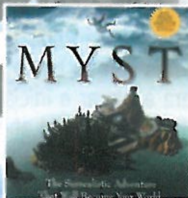


¿Quién no ha soñado nunca visitar unos parajes tan bellos?

Amateria es un mundo de fantasías casi oníricas en que la mecánica ha cobrado vida. Pero tal vez el más espectacular de todos sea el mundo de Edanna, donde la flora y la fauna orgánicas forman un auténtico paraíso.

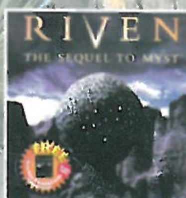
ISLAS PARADISÍACAS

La saga *Myst* tiene un pasado compuesto por dos aventuras que te sumergían en un tortuoso viaje. En ellas los enigmas hurgaban en tus temores más oscuros.



MYST (1994)

Myst fue la creación de dos hermanos, Rand y Robyn Miller. Su sueño era crear un vasto mundo de fantasía que se alimentase de libros mágicos, enigmas y mitos. Y todo situado en una extraña isla que cobija en su interior diferentes mundos. La imaginativa combinación de estos elementos se reveló como uno de los cócteles que mejor se adaptaron al gusto de los jugadores de PC.



RIVEN (1997)

Robyn y Rand Miller tardaron varios años en crear las 4.000 imágenes gráficas y tres horas de animación de que consta esta secuela, íntegramente programada con estaciones de trabajo de Silicon Graphics. Tan magna obra ocupó seis CD-ROM. *Riven* se convirtió en un éxito inmediato y dio también un significativo tirón a las ventas de *Myst*.

La venganza del cuco

El villano de esta nueva entrega será interpretado por Brad Dourif, actor nominado a un Oscar de la Academia por su trabajo en *Alguien voló sobre el nido del cuco*. Como el noventa por ciento de los villanos que corren por esos mundos de Dios, éste sólo aspira a vengarse destruyendo de paso todo lo que puede. El blanco de su ira son Sirrus y Achenar, los dos hijos de Atrus y Catherine que destruyeron el lugar del que él procede. Instalado en el mundo de Atru, este malvado personaje ha convertido el lugar en el patio trasero del infierno. Tu misión será infiltrarte en Atru, explorarlo y encontrar las claves que te permitirán comprender mejor a tu enemigo y desbaratar sus planes.

La cosa pinta bien: una aventura gráfica clásica con un nuevo y mejorado aspecto y con una historia sólida y atractiva. Y además, desarrollada por un grupo de profesionales de cuya competencia no dudaríamos aunque nos pagasen por ello. De hecho, el juego está acabado y sólo está pendiente de su traducción al castellano. Todos los indicios apuntan a que *Exile* puede reactivar la fiebre *Myst*.



Los clásicos nunca mueren y eso parecen tenerlo claro en Presto Studios.



ANNO 1503


Tus colonos se dejarán la piel para que la civilización progrese. Eso si los sabes dirigir con buen tino.

La mayoría de juegos de estrategia de corte histórico se centran en la supuesta mala uva de nuestros tatarabuelos. Sunflowers se ha propuesto lavar su imagen y demostrar que si la civilización ha llegado donde está ha sido más a base de trabajo y organización que de sangre.

Por J. Navarrete


Hace unos años, *Anno 1602* arrasó en Alemania, con un millón de copias vendidas. Pero su paso por el resto del mundo fue mucho más discreto, así que Sunflowers va a intentar con esta secuela demostrarnos que la globalización también sirve para que el software alemán se venda en todas partes. La esencia del juego sigue siendo la misma: explorar, colonizar y hacer progresar tu civilización, aunque con mejores gráficos, nuevos elementos y un planteamiento más dinámico.

Los escenarios serán enormes e incluirán islas que van desde zonas semiáridas a polares. En ellas encontrarás civilizaciones para todos los gustos, desde venecianos a esquimales, pasando por mongoles, aztecas o beduinos. Cada cultura tendrá sus propias características. Wolfrang Duhr, jefe de producto, explicó que "por ejemplo, los indios se pirrarán por el alcohol, los aztecas contarán con una cultura muy avanzada y los mongoles serán de por sí agresivos".

Tanto el entorno como los edificios tienen un aspecto envidiable gracias al nuevo motor gráfico, y se ha diseñado flora y fauna acordes a cada una de las zonas. Además, el clima de cada isla determinará también qué tipo de recursos se pueden conseguir allí. Para que te hagas una idea, las especias sólo se encontrarán en las islas áridas.

No lineal y no violento

Anno 1503 contará con los modos de juego habituales (tutorial, escenarios para un jugador, campaña y multijugador), además del modo sin fin que ya incorporaba *Anno 1602*. En este modo empezarás con un barco y el material necesario para explorar e iniciar la colonización de una isla. A partir de ahí, tú decidirás qué planteamiento de juego utilizas: si buscas brega, la encontrarás, pero si optas por convivir pacíficamente con tus vecinos,

Cada cultura contará con sus propios edificios.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Max Design/Sunflowers
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Febrero 2002

EN RESUMEN

Anno 1503 sigue la estela de su predecesor, *Anno 1602*, pero introduce mejoras gráficas sustanciales, más civilizaciones y un mayor dinamismo. Aún está por definir su apartado bélico, pero lo que hemos podido ver es espléndido. Si te va lo de levantar imperios, comerciar y ver mundo, no le pierdas la pista.



El puerto y la actividad naval serán la base del comercio.



Para evitar la monotonía visual el juego incluirá diferentes modelos de casas.



El pan no viene del cielo. Necesitarás plantar trigo, un molino y una panadería para conseguirlo.



La vegetación de las zonas del sur es de lo más tropical.



ellos no te atacarán. Una buena gestión de los recursos, el comercio y la diplomacia serán las claves del éxito. Respecto a la campaña, los objetivos serán variados y según Wolfrang Dhur, "normalmente habrá más de una vía para conseguirlos".

El juego ofrecerá tres niveles de zoom y la posibilidad de rotar la cámara para contemplar desde diferentes ángulos los más de 250 tipos de edificios que incluirá la versión final. Cada civilización tendrá estructuras propias, que irán mejorando a medida que avances en el juego. Para que tu civilización progrese deberás ocuparte de satisfacer las necesidades básicas de la gente. Y no creas que bastará con plantar trigo. Si quieres conseguir pan, deberás tener un molino que muela el grano y una panadería que transforme la harina en pan. La producción se hará cada vez más compleja y se detendrá si falta alguno de los elementos de la cadena.

Anno 1503 pretende hacer más hincapié en la organización y el desarrollo que en la violencia

A medida que satisfagas las necesidades de tus ciudadanos, tu civilización irá alcanzando estadios de desarrollo superiores y se abrirán nuevas posibilidades de progreso.

Embajadores de la paz

Los desarrolladores se están esforzando para que la información te llegue de forma muy gráfica y no tengas que lidiar con aburridos menús estadísticos. Así, si te quedas sin un producto verás como tus ciudadanos se agolparán ante el mercado.

Llegará un momento en que debas conseguir recursos que no se hallan en tu isla. Entonces deberás explorar y colonizar otra o, lo más probable, entrar en contacto con otros pueblos. En cuanto lo hagas, se activarán las opciones diplomáticas, que te permitirán crear alianzas militares, comerciar, compartir conocimientos o incluso establecer una embajada, una opción que hará desaparecer el velo que cubre el territorio controlado por la civilización donde hayas instalado a tu personal diplomático.

Para comerciar bastará con que sitúes las mercancías en el puerto en espera de que un barco de alguna otra civilización recale en él o que fletes un barco con suministros para ver si alguien quiere comprar tu carga allende los mares. Puede ser una buena forma de conseguir ingresos fuera de los gravosos impuestos.

El apartado militar del juego todavía está bastante verde, aunque parece bastante más ambicioso que el de *Anno 1602*. Contarás con 15 unidades diferentes que no se alejarán demasiado de los cánones del género. De todas formas, sí que se van a cuidar algunos detalles para darle mayor realismo. Podrás emplazar a tus soldados en las murallas y no será posible que una unidad básica derribe una muralla con tiempo y una caña. Para eso hará falta una catapulta. También podrás luchar por mar, con unidades navales que permiten formaciones. Los más prudentes las utilizarán para proteger sus convoyes comerciales de piratas y otros indeseables, aunque los más belicosos...

En definitiva, *Anno 1503* pretende hacer más hincapié en el apartado constructivo que en el bélico, así que sus bases estarán más asentadas en la exploración, la gestión de los recursos y el comercio que en la lucha.





KOHAN
Immortal Sovereigns

Vale, **perteneces a una raza inmortal, pero eso no te autorizará a ir por la vida resolviendo problemas a golpe de mandoble**. Se supone que también tienes una cabeza, así que deberás utilizarla. Al menos eso es lo que TimeGate pretende que hagas.

Por J. Font

La última perla del diseño digital que ha cruzado la puerta de nuestra redacción se llama *Kohan* y ha sido desarrollada en Houston. Sus autores figuran en los títulos de crédito de juegos como *Baldur's Gate*, *Ultima IX* o las sagas *Wing Commander* y *Close Combat*. Juntos han creado una nueva compañía cuyo primer proyecto es este juego de estrategia ambientado en un mundo de absorbente fantasía.

Aunque las comparaciones con *Kingdoms Under Fire*, *Warcraft* o *Seven Kingdoms* van a ser inevitables, a *Kohan* no le faltan detalles que lo harán diferente. Para empezar, los desarrolladores han ideado un argumento de evolución lineal que servirá de música de fondo a todo el juego. Los escenarios recrean el mundo imaginario de Khaldun, el lugar en que la raza inmortal de los Kohan coexiste con otras tres civilizaciones que aspiran a arrebatarle la supremacía. Tu misión será pasar por las armas al enemigo y regar con tu sangre y tu sudor cada palmo de terreno. Mientras combates, una historia con más pliegues que el vendaje de una momia irá desarrollándose ante tu ávida mirada. Poco a poco, irán uniéndose a tu ejército los héroes inmortales que te ayudarán a conseguir los objetivos asignados.



Al conquistar una ciudad de otra raza, tendrás la oportunidad de acceder a sus unidades.



Los héroes harán las veces de comandantes de grupo.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	TimeGate Studios
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

La profundidad de la estrategia por turnos puesta al servicio del sentido del espectáculo de los buenos ETR. Va a ser un título de notable dinamismo, muy innovador y más centrado en los enfrentamientos bélicos que en el desarrollo y la construcción.



La magia servirá de apoyo a las unidades en combate.



Kohan es un juego zen: puedes dedicar un buen rato a planificar un asalto que en la práctica durará apenas unos instantes.



Capturar las fuentes de recursos enemigas te permitirá expandirte de forma rápida, aunque tal vez no del todo ordenada.



Un poco de diplomacia tal vez evite que en momentos puntuales se acumulen los enemigos.

El vientre del arquitecto

Algo que te sorprenderá cuando empieces a jugar a *Kohan* es el diseño de sus escenarios: en ellos sólo verás árboles minúsculos, campamentos militares y edificios aislados que representan ciudades. Los nuevos edificios que construyas irán a parar al interior de tu ciudad. Aunque exteriormente ésta no experimentará cambios, crecerá por dentro y eso se notará en tu suministro de tropas, ya que cuanto más grande sea la ciudad, más gente se alistará en tu ejército.

El tipo de unidades de que dispondrás dependerá del tipo de edificios que construyas. El sistema está reducido a su esencia, no se tratará de desarrollar árboles de tecnología, sino de combinar los edificios para que produzcan el tipo de unidades que necesites. Así que nada de ciudades que se expanden hasta los confines del mapa ni un sinfín de edificios que seleccionar, en *Kohan* avanzarás por escenarios de apariencia estable conquistando otras ciudades o creando nuevos asentamientos.

Por supuesto que tendrás que obtener recursos, pero lo harás de manera automática. Bastará con que construyas minas o campamentos en las zonas que contienen minerales útiles dedicándole una atención preferente al oro. En épocas de escasez, siempre podrás arrebatárselos al enemigo.

Combates al ralentí

Las unidades se moverán en grupos de cinco, a los que podrás añadir unidades especiales (magos, caballeros...) que hagan las veces de escolta. Estos pequeños grupos dispondrán de cuatro tipos de formación diferentes. Una vez el combate esté en marcha, el único movimiento que podrás realizar será retirar tus tropas o ordenarles que se reagrupen. Para recuperar las unidades caídas en combate, bastará con que vuelvas a tu área de influencia y se regenerarán de manera automática.

Tu misión será pasar por las armas al enemigo y regar con tu sangre y tu sudor cada palmo de terreno

Este sistema de juego primará las tácticas conservadoras, ya que tus unidades serán poco sacrificables y una retirada a tiempo tendrá efectos siempre beneficiosos. Cuando dispongas de varios grupos, podrás crear ejércitos a base de combinar unidades y moverlos en bloque sin que pierdan la compostura.

Kohan incorporará algunos elementos propios de los juegos de estrategia por turnos. Las unidades, por ejemplo, se fortificarán cuando lleven tiempo sin moverse y ganarán experiencia tras los combates. La orografía del terreno también tendrá su importancia táctica, ya que facilitará el atrincheramiento de las unidades o influirá en la velocidad a la que se desplazan.

El ritmo del juego va a ser bastante pausado, así que podrás tomarte tu tiempo para sacar el máximo partido a las profundas y variadas opciones estratégicas que incorpora. Aunque gráficamente es poco llamativo, la profundidad estratégica que implica la variedad de combinaciones de unidades en los grupos otorga a *Kohan* un gran atractivo.

RADIOS DE ACCIÓN

Un elemento original de este juego es que las unidades entrarán en combate siempre que se encuentren dentro de un radio de acción determinado aunque su campo de visión sea mayor. Esto te permitirá llevar a cabo acciones como rodear al enemigo o preparar emboscadas con más de un grupo cuando lo tengas localizado. No olvides extremar las precauciones, ya que si se solapan los radios de acción de ambos grupos, esa zona se teñirá de rojo y empezará la lucha.





Parece que **en el futuro hará falta algo más que buenos reflejos y armas potentes** para mantener a los malos a raya. ¡Hará falta cerebro! Sí, ***Project Eden* es un juego en el que hay que pensar**. Y no por ello deja de ser divertido.

PROJECT EDEN

Por C. Robles

El marco en el que se desarrolla este juego es un entorno futurista en vías de purificación, en la línea de las ciudades que aparecen en *Los Inmortales 3, El Quinto Elemento* o, especialmente, *Blade Runner.* Ciudades de crecimiento puramente vertical, donde sólo hay luz solar en las cotas más altas de los rascacielos. Una forma de vida totalmente informatizada, un mundo futuro más o menos verosímil e incluso lógico, diseñado al detalle por los creadores de *Tomb Raider.* Un entorno de lujo para una idea nueva: la estrategia de acción.

Para que entiendas más o menos cómo funciona y qué aspecto tiene, podría decirse que *Project Eden* es una mezcla entre *Tomb Raider, Rainbow Six, Commandos* y *Half-Life.* Tú controlarás a un equipo especial formado por cuatro miembros, cada uno con sus propias cualidades y características físicas. Bueno, en realidad, sólo controlarás a un personaje en cada momento, pero puedes ir cambiando de uno a otro según te convenga. También podrás hacer que uno o más del grupo te sigan si lo necesitas.

El cuarteto de la muerte

Tus cuatro chicos son los arquetipos a los que estás acostumbrado: un líder de habilidades intermedias (Carter), un tipo grande y fuerte que sabe mucho de explosivos (Andre), una chica ágil y experta en informática (Minoko), y un robot enorme que lo resiste casi todo (Amber). ¿Para qué puede servir eso de controlar a cuatro personas a la vez? Pues para realizar la función principal de *Project Eden*: resolver puzzles. En uno de los niveles del juego, por ejemplo, tus cuatro chicos estarán en una sección bloqueada por una barrera de gases tóxicos. Como por defecto empezarás jugando con Carter, al intentar pasar por allí te darás cuenta de que no puedes respirar. ¿Quién podría atravesar una zona de gases tóxicos? ¡El robot, claro! Pasas a controlar a Amber, atraviesas los gases, y buscas la forma de abrir un camino alternativo a tus compañeros de equipo.

Del mismo modo, la menor estatura y mayor agilidad de Minoko le permitirá entrar por sitios inaccesibles para los demás, o *hackear* computadoras que desbloqueen ciertos sistemas de seguridad para los otros. Y más o menos sucederá lo mismo con todos los personajes: según la situación, uno o dos de ellos deberán salvar el pellejo a los demás con sus habilidades especiales.

No obstante, las posibilidades de *Project Eden* van mucho más lejos. Podrás simultanear las acciones de tus personajes. Si necesitas alcanzar una zona elevada con un mon-

DATOS

GÉNERO:	Acción/Estrategia
DESARROLLADOR:	Core Design
EDITOR:	Eidos/Proein
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

Si Core Design creó la moderna aventura de acción en 3D con *Tomb Raider*, con *Project Eden* pretende dar a luz un juego futurista que aparque un tanto la aventura y ahonde en los elementos de estrategia. Eso sí, será difícil que sus cuatro protagonistas repitan el éxito cosechado por Lady Croft.

Cuatro personajes complementarios y un mismo objetivo, ¿te atreverás?

***Project Eden* es un juego muy oscuro en casi todas sus fases.**



El nivel de detalle de los gráficos promete ser espectacular.

tacargas de mando a distancia, por ejemplo, y no dejan de acudir enemigos, podrás montar con un personaje en el elevador, usar a otro para activar el montacargas con el mando a distancia y dejar a los otros dos en los flancos para que disparen automáticamente a los enemigos que se acerquen.

Realidad congelada

Y aún hay más elementos en *Project Eden* que llaman la atención, además de la coordinación de los cuatro personajes, como la posibilidad de jugar con cámara en tercera o primera persona o el arsenal del juego. Cada personaje empieza con unas armas que mantendrá a lo largo de la partida. La pequeña Minoko no puede sostener una enorme ametralladora estática, por ejemplo, pero Amber y Andre sí pueden, etc. Puede que más de un personaje cuente con el mismo tipo de arma, aunque tendrán cantidades de munición diferentes según sus cualidades. La cuestión es que no encontrarás nuevas armas a lo largo del juego, ni munición adicional durante la misión (tendrás que administrarla, como lo haría un equipo real).

El diseño y los planos de *Project Eden* te dejarán boquiabierto, pero también la profundidad de su argumento y sus misiones.



El robot es nuestro personaje favorito. ¡Viva la fuerza bruta!

Project Eden es una mezcla de Tomb Raider, Rainbow Six, Commandos y Half-Life

De todas formas, lo mejor son los ítems especiales de tu equipo, totalmente futuristas. ¡Uno de ellos será un paralizador del tiempo! Podrás disparar bombas o rayos temporales que "congelen la realidad" durante unos segundos. Los enemigos se moverán a cámara lenta, estilo *Matrix*, mientras tú continúas avanzando o haciendo lo que necesites en tiempo real.

Otro objeto sorprendente es una especie de cochecito de pilas con una cámara incorporada que permitirá explorar las zonas antes de avanzar o visitar áreas inaccesibles para los personajes. También dispondrás de una cámara voladora a lo *Star Wars* con la que hacer reconocimientos completos de la zona sin correr peligro. En fin, que el juego cuenta con elementos lo suficientemente interesantes como para que no te lo pierdas cuando llegue a las tiendas.

UN JUEGO DE PELÍCULA

Tanto el argumento como el diseño, los escenarios e incluso los planos de cámara de algunas secuencias de *Project Eden* son dignos de nuestras películas preferidas. Los toques de *Alien, Blade Runner, Matrix* e incluso *El Quinto Elemento* confieren al juego una atmósfera muy definida y característica.





ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR JOSÉ GÓMEZ (E-MAIL)

He probado *Trópico* y no he podido resistir la tentación de hacer unos comentarios. Es un juego de construcción divertido y bastante adictivo, aunque habría estado mejor si se le hubieran añadido más elementos, como la instalación de bases militares y multinacionales extranjeras, así como la financiación por parte de mafias extranjeras de casinos, destilerías y cabarets. En el lado positivo, estos nuevos elementos hubieran podido representar nuevos ingresos para la isla y comisiones secretas para la cuenta suiza del presidente. Como contrapartida, se hubieran podido añadir uno o dos perjuicios asociados a estas actividades. Aparte de estas consideraciones, creo que si bien el juego es bueno, la carencia de originalidad en el sistema de juego y su simplicidad hacen que su precio sea totalmente inaceptable.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS



Nuestro equipo de expertos acaba de graduarse *cum laude* en la universidad virtual de La Vida con una tesis titulada "La crisis del género". Según tan sesudo estudio, no sólo están en crisis todos los géneros del entretenimiento virtual sino también la idea de género en sí misma. Ahí queda eso.

Mirad qué dibujín tan chulo nos ha mandado el camarada Jesús Neira de L´Hospitalet de Llobregat.

Faltan cuatro semanas:
Nuestro directo jefe de redacción desempolva el látigo, consciente de que se avecina El Padre de Todos los Cierres. Con medio personal de vacaciones y en plena sequía estival de software, sacar a flote un número especial de la revista en agosto sería poco menos que un milagro.

Faltan tres semanas:
Pensábamos liquidar el trámite de agosto con un especial "Las mejores páginas dobles de apertura de la historia del arte gráfico", pero se están empezando a acumular buenos juegos llegados de Dios sabe dónde, así que mejor nos dejamos de historias y hacemos un número normal.

Faltan dos semanas:
Llega la hora del retorno para el par de compañeros que disfrutaban de su merecido paréntesis vacacional. *Game Live* vuelve a saltar al rectángulo de juego con su alineación titular, esa que se colecciona en cromos y que los buenos aficionados repiten de carrerilla. A partir de ahora, todo está por hacer pero ya nada es imposible.

Falta una semana:
Lo dicho, la máquina de analizar software ya funciona a pleno rendimiento. Ni el calor, ni el aire acondicionado de los cines, ni las eternas etapas del Tour de Francia conseguirán distraernos de nuestro cometido. Además, el nuevo fichaje, un gallego ilustre llamado Xan, cumple.

Hora cero:
Font debería haber viajado a Londres para vigilar de cerca la evolución de *Stronghold*, un título al que no perdemos la pista, pero los chicos de Iberia han decidido que se quede en tierra. Mejor, así podrá entregar a tiempo su avance de *Kohan*, la pieza que falta para que nuestro puzzle editorial de este mes encaje del todo.

JUGADORES HABITUALES


J. FONT


S. SÁNCHEZ


G. MASNOU

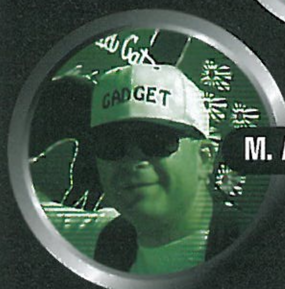

C. ROBLES


E. ARTIGAS


J. J. CID


A. JIMÉNEZ


J. RIPOLL



M. A. GONZÁLEZ

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

No sólo de lujuria y azoteas vive el verano. En plena canícula, han aterrizado en nuestra bandeja de novedades títulos tan refrescantes como *Runaway*, *Train Simulator*, *Technomage* o las expansiones definitivas de *Baldur's Gate 2* y *Diablo 2*.



EL BUENO

Dicen los que le quieren bien que Brian llevaba nueve cursos bisiestos sin comerse un rosco. Por suerte para él, el tren de la aventura y el desparrame acaba de pasar por su estación. Se llama Gina, es bailarina de striptease y chica del gángster. Y va a convertir a nuestro sufrido estudiante en protagonista de la mejor aventura gráfica hecha en España.



EL FEO

No es que pretendamos dárnoslas de listos ni de graciosos, pero Baal es feo, y ése es un detalle que nuestra incondicional admiración por *Diablo II* no puede hacernos perder de vista. Dice la Biblia que el Ángel Caído era el más bello de los querubines, así que no entendemos esa injusta y poco documentada tendencia a representar al Diablo como un ser rijoso y tirando a deforme.



EL MALO

Si hay un bicharraco en este mundo que nos dé grima y hasta ganas de devolver la primera papilla, ésa es la rata. Por si fuera poco, en *Technomage* las tienen de tamaño familiar, unas cien veces más grandes que las habituales inquilinas del sistema de alcantarillado. Claro está que el bicho es malo como la lepra y los impuestos.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.

ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Aventura gráfica • DESARROLLADOR: Péndulo Studios • EDITOR: Dinamic Multimedia • PRECIO: 3.995 Pesetas

Aunque **las grandes divas del diseño virtual viven con un pie en el presente y otro en el futuro**, también es mucho y muy bueno lo que puede conseguirse mirando al pasado. En este caso, **Péndulo ha jugado con inteligencia la carta de la nostalgia en esta maravillosa aventura que nos trae ecos del primer *Broken Sword***. Su estética, los objetivos e incluso el protagonista recuerdan a este clásico.



Por G. Masnou

RUNAWAY
A ROAD ADVENTURE



Cada generación de juegos tiene un espejo en el que mirarse, una obra de referencia con la que las demás deben aspirar a ser comparadas. La última generación de aventuras gráficas tiene un buque insignia indiscutible: *La Fuga de Monkey Island*. Cierto que *Stupid Invaders* y *The Longest Journey* no están nada mal, pero es la última entrega de la legendaria serie de LucasArts la que se ha convertido en el nuevo estándar del género. Por eso, es lógico que cuando se presenta un nuevo juego que pretende hacer historia y tiene serios argumentos para conseguirlo lo pongamos en la balanza junto al título de referencia del momento. Y *Runaway*, que nadie lo dude, resiste bien la comparación.

Detrás de esta *Road Adventure* está Péndulo, compañía española con muchos años y un par de aventuras gráficas (*Igor: Objetivo Uikokahoina* y *Hollywood Monsters*) a cuestas. Éste es su proyecto más ambicioso hasta la fecha: una aventura con sabor a clásico instantáneo basada en el sistema estándar de iconos y ratón que combina pulcritud en el acabado con un argumento de campanillas. Es el único juego reciente del género que se acerca a las alturas siderales por las que se mueve la última entrega de la saga *Monkey Island*.

Salvemos a la bailarina

Todo empieza con una larga secuencia FMV con la que se entra en el mundo de Brian,



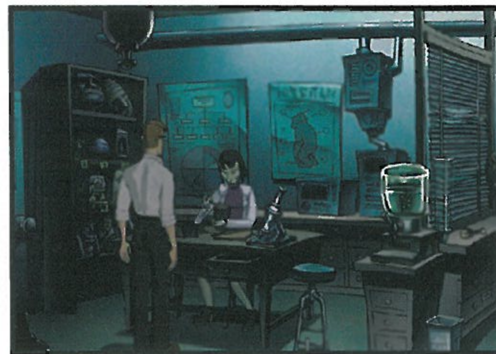








Los escenarios están abarrotados de objetos con los que puedes interactuar de varias maneras.



En cuanto a gráficos, *Runaway* apenas tiene rivales.



El inventario en todo su esplendor. Aunque los iconos son claros, en ocasiones la cantidad de objetos a manejar es abrumadora.

un estudiante a punto de graduarse al que sus padres han mandado a Nueva York para acabar sus estudios. Una noche, mientras conduce por las calles semidesérticas de la Gran Manzana, una chica se abalanza sobre su vehículo. Brian acude a socorrerla. Ella sólo quiere salir de ese lugar lo antes posible, así que nuestro caballeroso estudiante la sube en su coche y la lleva al hospital más cercano. Una vez allí, ella le explica que se llama Gina y que es una popular bailarina de *striptease*. Está en un aprieto y necesita ayuda, ya que una banda de malvados gángsteres la persigue por motivos que ella desconoce. Al ofrecerse a ayudarla, Brian está comprando el billete para enrolarse en la aventura de su vida.

Estamos ante un juego con personajes atractivos, gráficos magistrales y dosis de humor inteligente

La primera impresión no puede ser más favorable. Estamos ante un juego con personajes atractivos, gráficos magistrales y humor inteligente (léase adulto) por los cuatro costados. El otro ingrediente sin el cual ni siquiera se concibe una aventura son, por supuesto, los puzzles. Valorar este apartado siempre resulta algo subjetivo, ya que todos coincidimos en que deben ser originales y hasta cierto punto lógicos, pero cuesta ponerse de acuerdo en cuál debería ser su nivel ideal de dificultad. ¿Muy difíciles para que el juego nos entretenga y motive durante horas o horas? ¿O mejor sencillos para que podamos disfrutar la aventura casi de un tirón, centrándonos en la forma en que actúan los personajes y cómo se desarrolla el argumento? En mi modesta opinión, los de *Runaway* son más bien fáciles, al menos un poco más de lo que yo preferi-



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: P 166; 32 MB de RAM

Recomendado: PII; 64 MB de RAM

aDeSe +18

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español

VEREDICTO

En esencia, la calidad de un juego se mide por dos parámetros: el entretenimiento que proporciona y su calidad técnica. En ambos aspectos *Runaway* cumple con creces. Se trata de un juego absorbente y divertido, y su acabado no desmerece del de cualquier superproducción americana.

8,5

NO ES UN JUEGO DE NIÑOS

A pesar de su estética cercana a los dibujos animados, *Runaway* es un juego adulto, rico en situaciones "adultas" y con una historia "adulta". Cumple todos los requisitos para ser incluido en el índice de juegos políticamente incorrectos: lenguaje malsonante ("mierda" y "joder" son dos expresiones



que figuran en el programa de festejos), violencia explícita y hasta algo de sexo, insinuado al menos en alguna de las escenas en que aparece Gina. Si eres menor de 18 años, deberás mantenerte alejado de este juego. A no ser que lo juegues en compañía de un adulto, claro.

LO + GAME EN LOGOS Y MELODIAS



Personaliza tu móvil

906 298 910

DEPORTES

43821
46297
24887
13173
59047
34462
51878
10840
10824
13394
43190
69083
70413
12108
64604
66237

TRANSPORTES

68504
37646
73956
97659
25083
51425
29243
55732
74492
14941
82014
17165
65841

DA LA CARA

64068
71141
35860
78664
59802
63367
83449

ANIMALES

19592
85201
13485

FELICIDAES

20654
14396
34311
22771

MÚSICA

21352
58566
78588
16956
16028

MONSTRUOS

30485
52260
58069
49292
43441
60154
41976
18523
17492
72940
41273
48091
28468

163 Alf. Alison Moyet
5284 Benny Hill. Benny Hill
190 Charlie's Angels. TV J Elliott, A Fergusson,
8026 Dragon Ball Z. Bernard Minet
194 Friends. The Rembrandts
198 Inspector Gadget. TV Shuki Levy, Haim Saban,
199 Knight Rider. TV G Larson, S Phillips,
3740 Les chevaliers du zodiaque. Bernard Minet
222 MacGyver. TV Randy Edelman,
234 Popeye. TV Leon Flatow, Alfred Koppell,
6659 Robocop. Robocop
9977 South Park. South Park
239 Star Trek. Jerry Goldsmith
5745 That's all folks. Warner Bros
202 The Addams family. Shaiman

203 The Flintstones. Henry Mancini
210 The Muppet Show. TV
274 The Simpsons. Danny Elfman
11474 Alive. Pearl Jam
17223 Bitter Sweet Symphony. The verve
34270 Bohemian. Queen
19635 Californication. Red Hot Chili Peppers
95345 Hard days night. The Beatles
13974 Imagine. John Lennon
52638 Jump. Van Halen
11000 Mama said. Lenny Kravitz
34766 Riders on the storm. The Doors
11576 Satisfaction. The Rolling Stones
81936 Video killed the radio star. Buggles
37639 A view to kill. Duran Duran

173 Batman. Danny Elfman
54995 Goldeneye. Tina Turner
228 Mission impossible. Hans Zimmer
309 Pulp fiction. Neil Diamond, Urge Orekill...
273 Star Wars. John Williams
13718 Wassuup. Da Muttz
303 Barbie girl. Aqua
282 Cartoon heroes. Aqua
152 Move your body. Eiffel 65
255 American Pie. Madonna
42809 Baby one more time. Britney Spears
100 Mamma mia. A teens

Este servicio sólo es accesible a partir de teléfonos NOKIA Tm y SAGEM Tm.

LOS LEGALES Y LOS CHAPUCEROS

A lo largo de la aventura te irás encontrando con infinidad de personajes. Algunos te ayudarán y otros intentarán acabar contigo. Éstos son los que más veces van a desfilar por tu monitor.

BRIAN BASCO

El protagonista del juego. Es un tipo metódico, lógico, buen estudiante y muy racional: no le gusta complicarse la vida. Su abuela opina que también es un auténtico Tarzán y el chico más guapo de este lado de la galaxia, pero ya sabes que para gustos hay colores.

GINA TIMMINS

La compañera de aventuras de Brian es una misteriosa mujer que destaca por su capacidad para manipular a los hombres a su antojo. Se encuentra metida en un lío de los gordos y no titubeará ni un instante en utilizar sus armas de mujer para salir de él.

LOS MATONES

Estos maleantes sin escrúpulos son los encargados de hacer que las vidas de los dos protagonistas se conviertan en un calvario. Dios sabe de qué contenedor de basura les han sacado, pero no parecen muy dispuestos a volver a él.

ría. Pero, claro, el grado de dificultad es casi tanto cuestión de gustos como de costumbres.

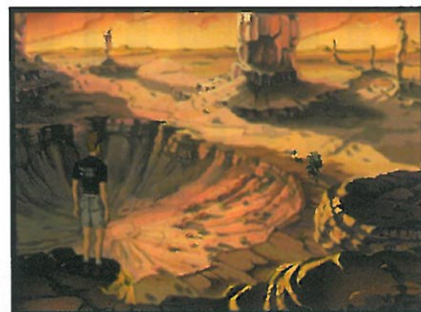
La interfaz, en cambio, seguro que suscita un amplio consenso, ya que permite jugar con la máxima naturalidad y sencillez. Durante la mayor parte de la aventura permanece oculta, no tiene más iconos que los estrictamente necesarios (coger, hablar y observar) y en líneas generales funciona a las mil maravillas. Su único defecto reseñable es que el menú de acciones que puedes realizar con un objeto se activa con el botón derecho del ratón y que eso te obliga a ser muy cuidadoso si no quieres saltarte alguna de las opciones susceptibles de ser seleccionadas.



Durante el juego, el protagonista hace gala de un nutrido guardarropa.

Así se juega

El juego se divide en seis capítulos repartidos a lo largo y ancho de tres CD-ROM.



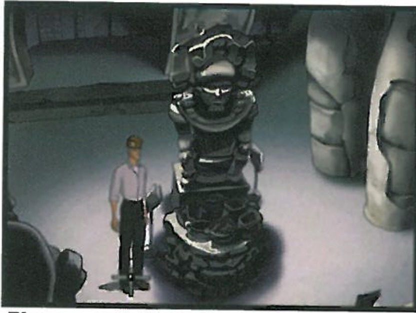
Algunos pasajes son de una belleza estremecedora... Y a una resolución de 1.024x768.

En cuanto las situaciones y puzzles empiezan a entrelazarse con fluidez para ir desgranando el argumento, empiezas a tener la sensación de haberte sumergido en un divertimento poco menos que genial. Tu primera misión consistirá en proteger a Gina, que está en el hospital sumida en la inconsciencia, de los mafiosos que pretenden secuestrarla o algo peor. La solución a este primer problema consiste en distraer la atención de tus rivales con el viejo truco del anzuelo. Se trata de un capítulo sencillo, aunque muestra a las claras que el argumento se desarrolla con precisión y coherencia, como en una buena película, que los puzzles tienen su ingenio y que la ambientación es prodigiosa.

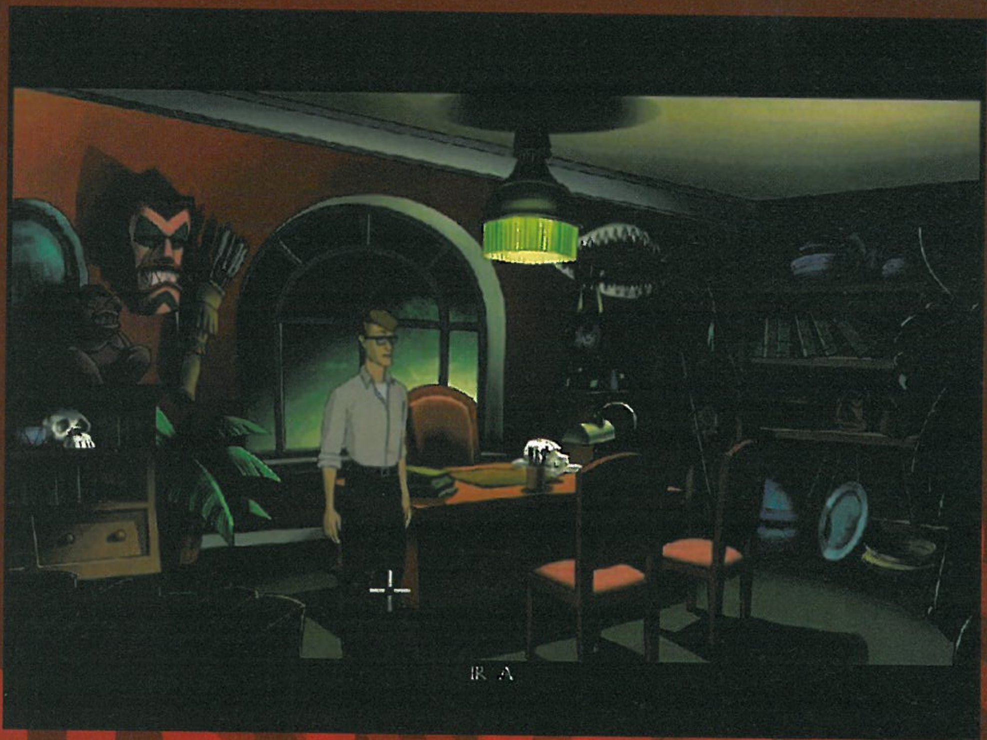
Y en el segundo capítulo todo resulta incluso mejor. Se desarrolla en un museo de historia en el que deberás investigar el origen de la misteriosa cruz de madera propiedad de Gina que aparentemente es la causa de todo el embrollo. La tarea no resultará nada fácil, ya que la cruz en cuestión se encuentra llena de mugre y te harán falta los servicios de la doctora Olivar para restaurarla. Ésta se encuentra muy ocupada con los preparativos de su



Dispones de una perspectiva cenital para salvar grandes distancias.



El museo de historia es el escenario en el que Gina es secuestrada.



En el despacho del director del museo de historia hay un objeto de vital importancia.

inminente exposición de objetos mayas, con lo que deberás ingeniártelas para captar su interés y que se ponga cuanto antes a restaurar la cruz. ¿Pillas la mecánica? Un problema se ramifica en más problemas y así sucesivamente.

El tercer episodio lleva a los protagonistas a un paraje desértico en el cual los matones conseguirán secuestrar a Gina tras darle a Brian una paliza de muerte. Como es de rigor, deberás rescatar a Gina. Para ello, contarás con la ayuda de unas *drag queens* (como lo oyes) que al igual que tú se encuentran en graves problemas.

¿Candidato a juego del año?

Llega el momento de poner los últimos puntos sobre las últimas íes. El juego es bueno, eso ya te lo he dicho, pero ¿hasta qué punto? ¿Es de lo mejor del año? ¿Merece la pena comprarlo a ciegas? Yo diría que sí, aunque mejor será que juzgues tú mismo: el juego tiene un guión que es puro cine negro, algunos de los mejores gráficos que se han visto jamás en un ordenador, una interfaz modélica y pinceladas de humor sabiamente dosificadas, tanto en las descripciones de lo que vemos como en los diálogos entre los personajes.

Entre sus escasos defectos, destacaría un exceso de linealidad y el hecho indiscutible de que se parece demasiado a *Broken Sword*, tanto en su punto de partida como en su tipo



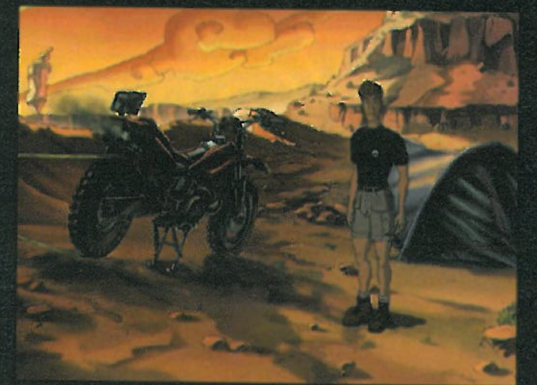
Se trata de una pieza de software casi perfecta, que rescata con gusto y criterio ideas tradicionales del género

de jugabilidad y desarrollo. Sí, se trata de una pieza de software casi perfecta, que rescata con gusto y criterio ideas que tienen mucha tradición en el género pero la verdad es que aporta pocas cosas que podamos considerar realmente originales. Aun así, mientras juegues a *Runaway* comprobarás por ti mismo que esta falta de ideas "revolucionarias" apenas molesta.

Cuando leas estas líneas, el juego ya llevará unos días mirándote desde el escaparte de tu tienda de software habitual. Si aún no te has decidido a comprarlo, aparca ese último resquicio de incredulidad y duda y hazte con la mejor aventura gráfica editada en mucho tiempo... con permiso de *La Fuga de Monkey Island*. Después de unos cuantos años a la deriva, los aficionados a este género tenemos un nuevo clásico al que sujetarnos.



El tequila que sirven aquí no es muy saludable. Y si no que se lo pregunten al tipo que cuelga del palo.



El desierto es un lugar lleno de peligros, así que no lo toquetees todo.



DIABLO II
LORD OF DESTRUCTION

Por S. Sánchez

GÉNERO: Rol/Acción • DESARROLLADOR: Blizzard Entertainment • EDITOR: Vivendi Universal • PRECIO: 4.995 Pesetas

Con Lord of Destruction se ha pretendido introducir reformas en Diablo II para que la vida del juego se extienda más allá de donde pueden llegar los parches. Algunas de las novedades ya estaban previstas desde que se empezó a trabajar en la segunda parte de Diablo, pero se decidió esperar a la expansión para incluirlas. ¿Razones comerciales? Probablemente. De todas formas, el hecho es que ahora el juego cuenta con nuevos elementos que modifican su jugabilidad, dos personajes adicionales y un quinto acto.

La salida al mercado de *Lord of Destruction* ha venido precedida por una cierta polémica. Hace unas semanas que se editó un parche que hacía que los enemigos de los niveles Pesadilla e Infierno de *Diablo II* fuesen prácticamente invencibles. Incluso los personajes de niveles superiores empezaron a ser masacrados sin piedad en cuanto salían de las zonas seguras. Se suponía que *Lord of Destruction* iba a ofrecer nuevas armas y objetos que facilitarían mucho las cosas, pero incluso con ellos, la expansión resulta un juego tan difícil que prácticamente sólo puede ser jugado en modo multijugador.

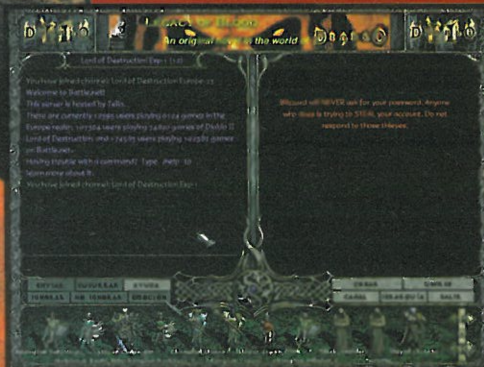
Sigue existiendo la opción de jugar sin conectarse a Internet, pero pronto descubres que sin ayuda de un buen grupo de compañeros que combinen sus habilidades no hay manera de avanzar y ganar puntos de experiencia.

Capítulo quinto

Tus personajes de *Diablo II* pueden ser convertidos a la expansión. Si ya has matado a Diablo, puedes acceder al quinto y nuevo acto, que empieza en Harrogath, un pueblo de las tierras altas habitado bárbaros y en el que acaban de instalarse las tropas de Baal. Superar este acto garantiza recompensas tan atractivas como un pergamino que añade diez puntos a todas las resistencias de tu personaje, muchos puntos de experiencia o una flamante arma



DIABLO II EN ESPAÑOL



Lord of Destruction debería incluir en sus requisitos mínimos compañeros con los que jugar. Aunque es relativamente fácil encontrar jugadores sin que el idioma sea un inconveniente, puede que te interese saber que los españoles cuentan con su rinconcito en Battle.net. Aquellos que jueguen con personajes exclusivamente *on line* (modo Closed) pueden acudir al canal Lord of Destruction Esp-1, mientras que los que juegan en modo abierto, con personajes importados del modo individual, encontrarán jugadores en Lord of Destruction Esp-2.



Baal invoca a sus mejores criaturas antes de enfrentarse a ti.



El oso druida y Shenk sobre el cuadrilátero y en presencia de espectadores incluso más feos que ellos.

especial. Las mismas recompensas pueden obtenerse hasta tres veces, una por nivel de dificultad.

De los dos personajes nuevos, la asesina y el druida, es el último el más convincente, sobre todo gracias a su polivalencia. La asesina no es un personaje fácil, ya que hay que combinar continuamente sus habilidades, algo que resulta casi imposible para jugadores no muy ágiles. Además, tu índice puede acabar dislocado con tanto ataque. Si pese a todo te decides a elegirla, ten en cuenta sus tres ramas de habilidad y el tipo de arma en el que se va a especializar. Armarla con alguna de las nuevas armas tipo garra de la expansión es la opción lógica. En cuanto a las ramas, la más útil es el escudo de espadas.

El druida es el personaje que mejor se adapta a las novedades de la expansión. Sus tres ramas de habilidad son muy útiles y sus ataques de tipo elemental resultan imprescindibles para eliminar a los recién creados enemigos resistentes a los golpes físicos. Además, cuando se ve obligado a entrar en combate cuerpo a cuerpo puede transformarse en oso o lobo y sacar partido de alguna de las habilidades especiales de su especialidad. Por si fuera poco, también puede invocar a todo tipo de criaturas para que luchen a su lado (generalmente lobos y osos pardos) y, a diferencia del nigromante, ni siquiera necesita cuerpos para hacerlo.



Aunque Blizzard ha intentado evitarlo, el equilibrio entre personajes, tanto nuevos como viejos, no se ha conservado del todo. Por algún extraño motivo, las hechiceras se han convertido, junto a los druidas, en las reinas del juego. En nivel de dificultad Infierno es prácticamente imposible avanzar si no se cuenta con una hechicera en

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500, 128 MB de RAM

aDeSe +18

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Es una expansión notable y que aporta una considerable cantidad de novedades, aunque se ha quedado algo por debajo de las expectativas. Estaba claro que iba a ser un producto muy adictivo, en la línea de la saga, pero necesita algunos ajustes que lo equilibren. Futuros parches se encargarán de ello.

7,5



Algo gordo va a pasar, y tanto la asesina como el paladín van a presenciarlo desde primera fila. Todo un lujo.



Un enfrentamiento entre héroes y villanos hará que salten chispas.



No estamos en el infierno, es sólo que a la hechicera se le ha ido la mano.



Rescatar a Anya es uno de los objetivos básicos del quinto acto.

el equipo. Las profesionales de la hechicería sólo sufren cuando se han especializado sólo en frío o fuego y aparece alguna criatura inmune a alguno de los dos ataques. La otra cara de la moneda son las amazonas, que han visto como lo que hasta ahora era un paseo para ellas se ha convertido en una pesadilla. El próximo parche, que se espera para septiembre, podría corregir estos desequilibrios evidentes, pero mientras deberemos acostumbrarnos a lo que hay.

Mejoras y ajustes

Pese a todas las expectativas, los objetos de *Lord of Destruction* no han cumplido del todo con su función de hacer que el Bien y el Mal vuelvan a competir en condiciones de igualdad. De entre los nuevos objetos, los llamados hechizos son de gran utilidad, en especial los que incrementan la vida y añaden algún tipo de daño elemental extra, pero las joyas no suponen una aportación sustancial, ya que a excepción de algunas, como las que aumentan las resistencias, sirven para poco más que usarlas en las nuevas recetas del cubo horádrico.

La aparición de las runas sí que ha supuesto un cambio importante. Han alterado el sistema de intercambios comerciales (algunas se cotizan muchísimo porque escasean) y son un complemento ideal para engarzarlas en cualquier tipo de objeto. Además, si engarzamos varias en un mismo objeto, se puede formar una palabra mágica que añada una serie de valores extra al objeto. Atención, porque en contra de la primera información facilitada por Blizzard no se pueden desengarzar las gemas, es decir que hay que seguir teniendo mucho cuidado con lo que pones en los huecos de los objetos.

Las hechiceras se han convertido, junto a los druidas, en las reinas del juego

Otras novedades, como el aumento de resolución a 800 x 600, quizás no sean tan destacables, entre otras cosas porque aquellos que sabían acceder al registro de Windows ya lo podían hacer con *Diablo II*. No están mal opciones como la de reparar todo el equipo con un solo botón o aumentar el inventario, aunque en mi opinión éste siga quedándose pequeño.



Este par de asesinas están a punto de dar buena cuenta de uno de los miembros del consejo.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Kuju Entertainment • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 9,990 Pesetas

Siempre nos han fascinado esos extraños monstruos que recorren el planeta sobre vistosas cicatrices de hierro. Gracias a Microsoft, ahora podemos conducir uno y, con suerte, **encontrar un buen trabajo cuando el AVE llegue por fin al Mediterráneo y los Pirineos.**



El exceso de velocidad sólo es útil si estás harto de tanto raíl y quieres pisar hierba.

TRAIN SIMULATOR



Por J. Font



¿Quién dijo que la simulación no era rentable? Microsoft lleva varios años editando sucesivas entregas y paquetes de expansión de su *Flight Simulator* y parece que los números cuadran. Tanto que ahora se han decidido a llevar la simulación a ras de suelo con *Train Simulator*, el juego que hace realidad las fantasías de los coleccionistas de maquetas ferroviarias.

Que yo recuerde, se trata del primer simulador de estas características. Los juegos de la serie *Railroad* ponían en tus manos una compañía en proceso de expansión, pero aquí de lo que se trata es de sentir el vértigo de los trenes y el calor de la caldera subido a los raíles.

Pasajeros al tren

Los desarrolladores han reproducido al detalle seis líneas férreas de Estados Unidos, Europa y Japón. Disponemos así de un variado laberinto de raíles, diferentes paisajes y hasta nueve tipos de trenes. Encontrarás desde máquinas de vapor, como la Gölsdorf 380, hasta máquinas eléctricas modernas como la rápida Acela Express y tampoco faltan los potentes mercancías diesel-eléctricos.

Se han incluido dos modos de juego, además del tutorial. Como aperitivo, puedes recorrer cualquiera de las rutas con distintas locomotoras, pero el verdadero reto es superar misiones con la locomotora que te asigna el juego. Aunque esta última opción es mucho más variada, tarde o temprano todo acaba limitándose a enganchar y desenganchar vagones, llevar pasajeros de un lado a otro, sustituir máquinas averiadas y... poco más. No hay mucho que hacer, aunque los estrictos límites de tiempo sí que son un aliciente, ya que debes apurar al máximo y encontrar formas de ganar algún que otro segundo en cada una de las tareas. Puede parecer un entretenimiento algo limitado, pero si eres de los que disfrutan con maquetas ferroviarias, disfrutarás mucho más haciendo lo mismo pero de forma más realista y con un grado de interacción muy superior.

Las misiones están muy bien diseñadas, aunque algunas son un tanto confusas. Se supone que un conductor experimentado debe ser capaz de decidir cuáles son las



En los tramos urbanizados tendrás más sensación de velocidad.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla (inglés) Voces ✗

VEREDICTO

Un *Flight Simulator* sobre raíles que funciona como la seda y garantiza muchísimas horas de diversión, pese a su a priori limitada jugabilidad. Por fin podemos graduarnos como maquinistas sin necesidad de instalar en casa una aparatosa maqueta. Lástima que no tenga opciones *on line*.

8

El Venice Simplon Orient Express

Uno de los trenes más prestigiosos que circulan actualmente por Europa es sin duda el Orient Express. El servicio se restableció en 1982, con los vagones restaurados y una máquina diésel que sustituía a la vieja de vapor. El convoy original, un tren de lujo que tardaba varios días en cubrir el trayecto entre Londres y Estambul, inspiró varias películas y una famosa novela policíaca, *Asesinato en el Orient Express*, que también fue llevada al cine.



maniobras más adecuadas en cada situación concreta y claro está que las precauciones nunca están de más, pero ¿acaso no debería alguien informarte de qué vías están libres y por cuáles circulan otros trenes?

Si bien el sistema de control es intuitivo, manejar las diferentes locomotoras con la suficiente precisión no resulta fácil. Hay que tener en cuenta el peso de los vagones y el desnivel del terreno para conseguir que la velocidad se mantenga más o menos estable. Además, el confort de los pasajeros es otro factor a tener en cuenta, aunque sea difícil: demasiada velocidad o algún frenazo brusco pueden hacer que muchos de ellos acaben el viaje con las cervicales dislocadas.

Los estrictos límites de tiempo te obligan a realizar todo tipo de tareas a la máxima velocidad posible

Mira por la ventanilla

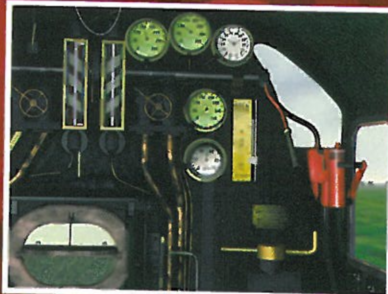
La calidad de las ambientaciones de los seis escenarios es exquisita y también se han cuidado al detalle los cambios meteorológicos o las transiciones día-noche (aunque estas últimas sean un poco bruscas). Aun así, en algunos casos se producen pérdidas de *frames* de las que sólo van a librarse los equipos más potentes, por lo que tal vez debas ajustar las opciones gráficas.

El diseño de la interfaz es notable y facilita mucho las cosas. En cuanto superas el tutorial, te sientes el rey sin corona de los raíles, una locomotora humana capaz de llevar convoyes de un lado a otro y realizar maniobras muy precisas. Antes de que te des cuenta, ya estarás superando misiones y ampliando tus conocimientos sobre rutinas ferroviarias.

Los desarrolladores han incluido hasta siete cámaras distintas. Podrás hacer que la cámara gire y acercarla o alejarla sin límites, salvo en momentos puntuales que suelen coincidir con maniobras de alto riesgo en las que la flexibilidad de la cámara estará algo más limitada. Como es preceptivo en un juego que sigue la senda trazada por *Flight Simulator*, se ha incluido un completo editor de niveles. Por desgracia, las opciones *on line* se han quedado por el momento en el tintero, así que tendrás que conformarte con compartir los raíles con el limitado surtido de trenes que te ofrece la inteligencia artificial.



Utilizar la perspectiva adecuada en los enganches es imprescindible para no acabar empotrado.



El vapor puede impedirte ver los raíles. Recurre a la perspectiva externa si hace falta.



Vía muerta: echa mano al freno y deja tu locomotora bien aparcada.



De viaje por los Cárpatos en la sala de máquinas del Orient Express.

GÉNERO: Simulador de vuelo • DESARROLLADOR: Terminal Reality • EDITOR: Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

FLY! II

Hace un par de años, los chicos de Terminal Reality se atrevieron a desafiar al legendario *Flight Simulator* del gigante Microsoft. En aquella ocasión, el éxito premió su audacia. **Con *Fly! II* vuelven a llevar el cántaro a la fuente,** a ver si tampoco esta vez se les rompe.



Por E. Artigas "Tuck"

Sí, lo sé, las comparaciones son odiosas, y más cuando son recurrentes. Pero es inevitable que al probar *Fly! 2* por primera vez uno se acuerde de *Flight Simulator* y empiece a comparar ambos simuladores. Tal vez porque el simulador de Microsoft es toda una institución, lo primero en que me fijé fueron aquellos aspectos en que *Fly! 2* era claramente superior, como el sistema de vistas, muy práctico y versátil. También la cabina virtual sorprende favorablemente, ya que se puede interactuar con muchos más botones que en las cabinas de *FS2000*. Incluso los efectos meteorológicos son mejores en *Fly! 2*, un título que no sólo permite adecuar la situación meteorológica del juego a la real a través de Internet (algo que también podía hacerse en el citado *FS2000*), sino que además ofrece opciones de configuración mucho más sencillas y resultonas. Las nubes son, sin exagerar, las mejores que he visto jamás en ningún simulador. Sus formas son variadas e irregulares y se producen suaves transiciones cuando entras o sales de ellas.

Pero no es oro todo lo que reluce. Cuanto mayores sean la nubosidad o precipitaciones, menor es la tasa de *frames*, de forma que volar entre rayos, truenos y turbulencias puede llegar a ser desmoralizante. Lo mismo sucede en escenarios altamente detallados, como los de las principales ciudades estadounidenses. En los escenarios europeos no ocurre lo mismo, pero eso es porque ciudades y aeropuertos son totalmente planos, un defecto que pronto se puede corregir descargan-



De Barcelona a Ibiza con nubosidad variable. Y todo planificado en cinco minutos.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 333; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

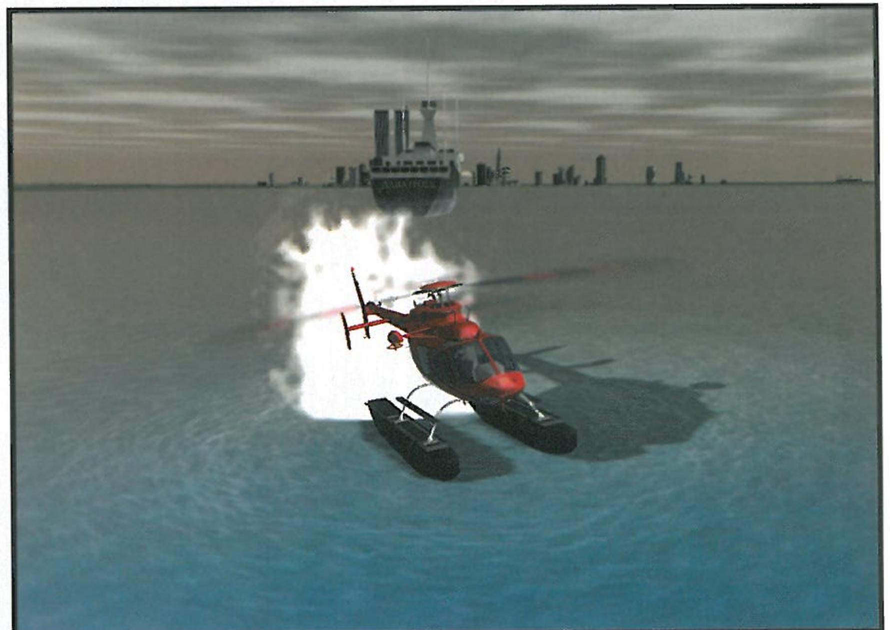
Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Se trata de un simulador muy peculiar, especialmente dedicado a los que disfruten con aviones livianos, y con el acento puesto en las turbohélices. Hasta los más exigentes deberán reconocer que sus virtudes hacen de él algo más que una alternativa a *Flight Simulator 2000*.

7,5



Llévate los flotadores en tu primer intento de aterrizaje en un barco. ¡Y un chubasquero para las salpicaduras!



La climatología y los elementos son tan impresionantes como fáciles de configurar.



Soberbio PC-12 y soberbias nubes, sin lugar a dudas.

do de Internet una aplicación llamada *Terrascene* para editar rápidamente cualquier escenario.

¿Mi vuelo va con retraso?

Pues no, en *Fly! 2* se ha apostado por una máxima funcionalidad y un uso intuitivo de los menús. Para planificar un vuelo apenas hace falta manual: es tan sencillo como hacer *zoom* en un mapa, escoger dónde despegar y aterrizar y, si se tercia, decidir qué adversidades va a depararnos el cielo con sólo un par de *clics*. Otra cosa es el manejo de los puntos de ruta, que hasta la fecha resulta muy poco flexible.

De acuerdo, hasta aquí todo es muy fácil sin manual, pero en cuanto hay que ponerse manos a la obra, el ridículo librito que se incluye en la caja del simulador puede hacer que más de uno palidezca. Bien, que no cunda el pánico. El verdadero manual (de 332 páginas) está incluido en el CD. En él se detalla perfectamente cómo aprender a pilotar cada uno de los ocho aviones y tres helicópteros simulados. Sus nombres han sido modificados, y así encontramos un TRI FlyHawk en lugar de una Cessna SkyHawk, pero el hecho es que las características del vuelo y de la aviónica se han cuidado hasta el más mínimo detalle. Tanto, que incluso debes calcular el centro de gravedad según el peso de cada uno de los tripulantes o decidir qué tipo de combustible utilizas.

Climatología, cabinas y aviónica son lo más destacado de este completo simulador

De entre los aparatos disponibles, destacan tres: el soberbio turbohélice Pilatus PC-12, el refulgente reactor de negocios Hawker 800 y el aparatoso helicóptero Bell 407. Sin embargo, en un futuro no muy lejano va a lanzarse también el Boeing 777, rompiendo con la tónica de aviación ligera que sigue la saga *Fly!*



Tanto detalle tiene su coste: ¡tres gigas de instalación!

¿Y si FS2000 no existiera?

Para evaluar *Fly! 2* con plena justicia, es necesario hacer un pequeño esfuerzo y olvidarse de *FS2000*. Es entonces cuando se descubre su verdadero potencial. Aunque orientado en un principio al pilotaje de aviones pequeños, este simulador se está empezando a expandir con parches, escenarios y nuevos aviones.

La versión europea, la que analizamos en estas líneas, incorpora los últimos parches, con lo que tiene casi todo lo que hay que tener. En *Fly! 2* el vuelo IFR es tan sencillo como realista. Otra cosa es el vuelo instrumental, ya que la aviónica se ha representado de forma muy exacta y eso implica que tienes que estudiarte el funcionamiento específico de cada uno de los instrumentos. Las comunicaciones con la torre son algo complejas, pero seguro que las encontrarás más agradables si te conectas al servidor de vuelo de Terminal Reality para volar con otros pilotos por Internet.

En definitiva, ya empieza a haber muchos simuadictos que utilizan *Fly! 2* exclusivamente para pilotar aviones pequeños y a la vez siguen con *FS2000* sólo para ponerse a los mandos de los grandes aparatos comerciales. Que a ti te guste *Fly! 2* o no dependerá sobre todo de cuáles sean tus preferencias en cuanto a aviación. Eso sí, si quieres considerarte un buen piloto virtual, deberías ir reservando un respetable espacio en tu disco duro para este fabuloso simulador.



El modelado externo de los aparatos es digno de premio.

GÉNERO: Aventuras/Rol • **DESARROLLADOR:** Sunflowers • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

TECHNOMAGE

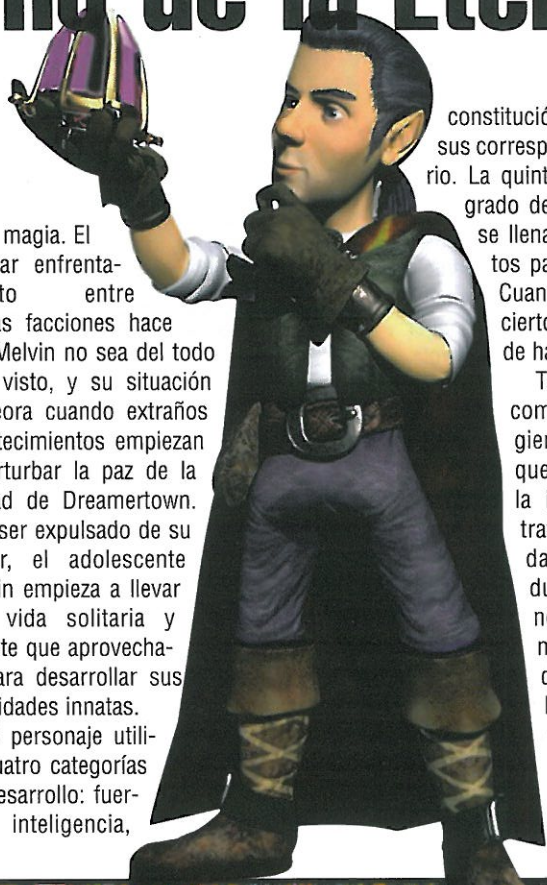
El retorno de la Eternidad

Un técnico con nociones de magia se ha propuesto cambiar el curso de la historia. El toque de exotismo y terror lo aportan unas cuantas ratas gigantes y cuatro perros recién salidos del infierno.

Por J. Font

Entre *Anno 1602* y *Anno 1503* a la compañía alemana Sunflowers le ha dado tiempo de desarrollar un juego de aventuras y rol. Se titula *Technomage* y narra las aventuras de un joven llamado Melvin, hijo de un Steamer y una Dreamer, dos de las razas míticas que pueblan el mundo de Gothos.

Los Steamer dominan la tecnología, mientras que los Dreamer siguen cultivando la magia. El secular enfrentamiento entre ambas facciones hace que Melvin no sea del todo bien visto, y su situación empeora cuando extraños acontecimientos empiezan a perturbar la paz de la ciudad de Dreamertown. Tras ser expulsado de su hogar, el adolescente Melvin empieza a llevar una vida solitaria y errante que aprovechará para desarrollar sus habilidades innatas.



El personaje utiliza cuatro categorías de desarrollo: fuerza, inteligencia, constitución y mística, cada una con sus correspondiente barra en el inventario. La quinta barra es la que indica el grado de aprendizaje. Cada vez que se llena, dispones de nuevos puntos para repartir en tu personaje. Cuando estas barras llegan a un cierto nivel, empiezas a disponer de habilidades especiales.

Tanto estos indicadores como los objetos que irás recogiendo y las cuatro armas de que dispones se encuentran en la interfaz del inventario. Se trata de una solución extremadamente sencilla que sin duda defraudará a los veteranos del rol más exigente, y lo mismo pasa con el sistema de juego, basado en la resolución de puzzles imaginativos pero muy simples. Los habitantes de Gothos que te encuentres te irán haciendo una serie de

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Aunque lo más esperado del año en el género de rol todavía está por llegar, ya dispones en el mercado de propuestas tan razonables como *Anachronox* o *Summoner*. En cuanto a *Technomage*, puede hacerte pasar bnuenos ratos si lo que buscas son puzzles sencillos y rol sin complicaciones.

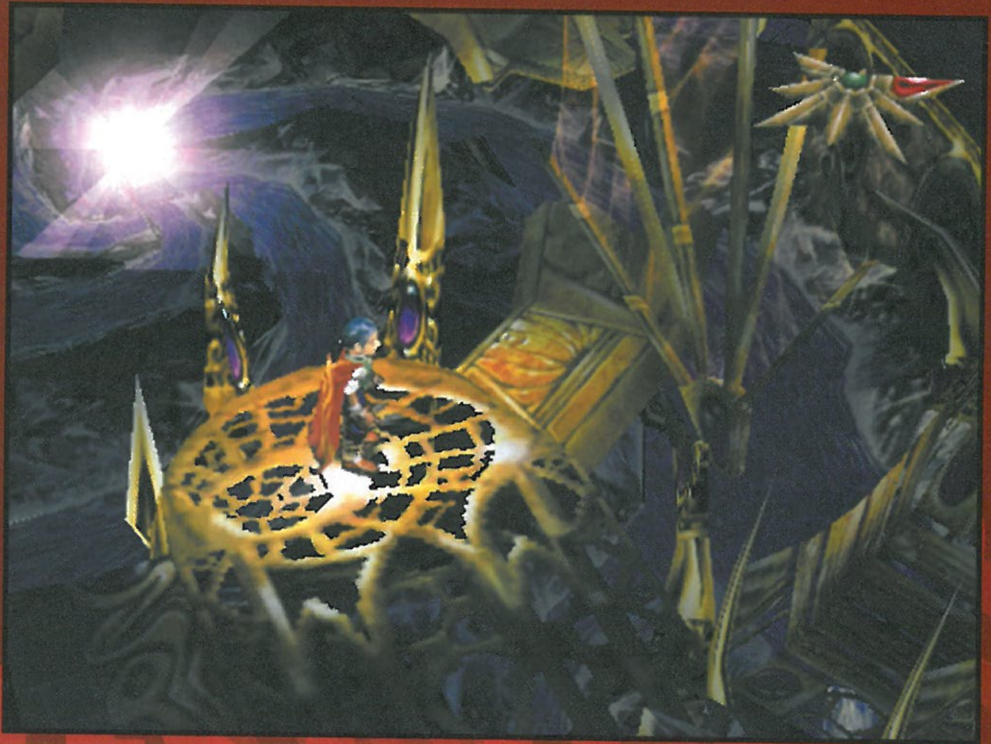
6,5



Las vicisitudes de Melvin discurren por todo tipo de parajes y te llevan a relacionarte con todo tipo de criaturas.



Los dientes de esta rata son un arma demoledora, pero sitúate a su espalda y podrás masacrarla sin que se dé la vuelta.



***Technomage* es todo un alarde de fantasía en lo que ambientaciones se refiere.**

peticiones que casi siempre consisten en encontrar un objeto determinado, así que tú deberás recorrer escenarios de arriba abajo hasta que des con ellos. En muchos casos, el objeto que buscas será la recompensa por solventar otro puzzle.

Tus "clientes" suelen darte información bastante parca, con lo que encontrar los objetos que te piden depende mucho más de recorrer compulsivamente los escenarios que de saber qué es lo que buscas. Lo más frecuente es que acabes acumulando objetivos y que vayas resolviéndolos sobre la marcha, en un orden aleatorio. Tampoco faltan puzzles de los que ponen a prueba tu habilidad digital, reflejos y sentido del ritmo, haciéndote saltar de aquí para allá hasta que consigas tu objetivo.

Se trata de un juego sencillo y bastante dinámico, con una interfaz muy fácil de utilizar

Se trata de un juego sencillo pero bastante dinámico que, por suerte, se basa en una interfaz muy fácil de utilizar. El juego utiliza una vista isométrica que mantiene centrado al personaje constantemente y basta con utilizar el botón derecho del ratón para desplazar a tu personaje. No existe la posibilidad de acercar o alejar la cámara, pero sí puedes hacer que gire para elegir la perspectiva más favorable, así que todo se limita a un uso constante del ratón y las dos teclas que permiten girar la cámara.

El sistema de combate también es de lo más simple. Basta con utilizar el botón izquierdo del ratón y dirigirlo en la dirección adecuada para llevar a cabo el ataque. Esta sencilla interfaz dota al juego de un notable dinamismo y hace que mover a tu personaje sea coser y cantar.

Los mundos de Melvin

El entorno en que se desarrollan las aventuras de Melvin es atractivo y colorista. Los escenarios no son muy grandes, con lo que te ahorrarás largas e inútiles travesías y apenas transcurrirán unos segundos antes de que tengas algo nuevo que hacer. Los personajes son *sprites* en 2D que evolucionan por entornos tridimensionales. La integración entre ambos elementos no está del todo lograda, ya que es frecuente que los personajes traspasen superficies. Aun así, resulta agradable pasearse por Ghotos, un mundo cuajado de exóticas viviendas y túneles excavados en las profundidades de la tierra.

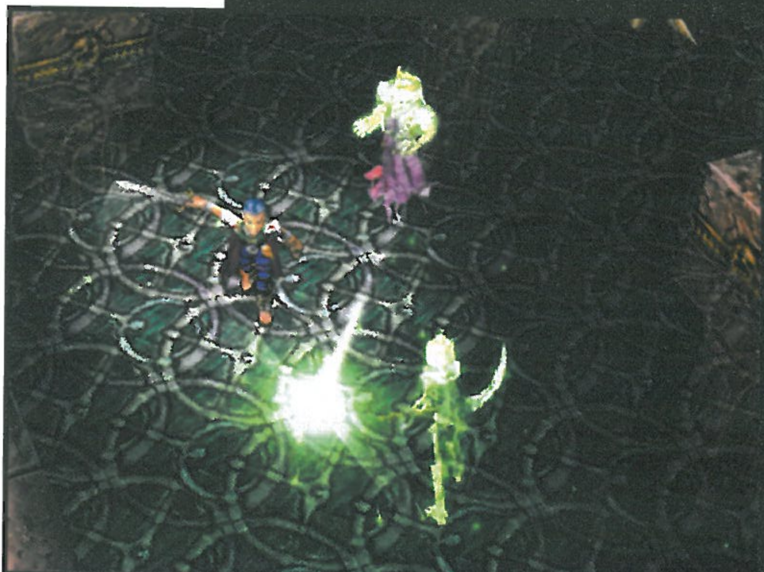
Los efectos especiales son más bien discretos aunque están muy bien resueltos y el sonido se integra a la perfección en el desarrollo del juego (podrás distinguir con nitidez cómo suenan los pasos de tu personaje sobre las distintas superficies).

El juego ha sido traducido y doblado al castellano, detalle que siempre es de agradecer. Pero lo sería aún más si las voces no se pareciesen tanto entre sí y la entonación no fuese tan rutinaria y plana.

Como ya debes haber sospechado, *Technomage* es un producto destinado más bien al público infantil y adolescente. Los jugadores algo más curtidos preferirán seguir jugando a *Diablo 2* o probar juegos recientes con algo más de fuste, como *Anachronox*. *Technomage* es un título con pocas pretensiones que recuerda bastante a *Silver*.



Los escenarios son abigarrados y están llenos de detalles y colorido.

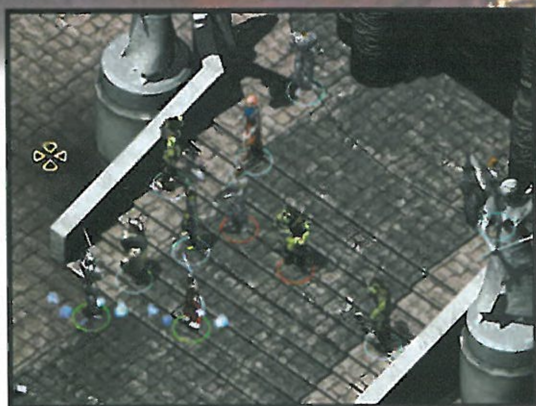


El sistema de combate es muy simple y intuitivo.

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: Bioware • EDITOR: Virgin Interactive/Interplay • PRECIO: 3.990 Pesetas

El mundo del rol tiene mucho que agradecerle a la saga Baldur's Gate, así que pongámonos en pie para recibir con los debidos honores a su apasionante último capítulo.

BALDUR'S GATE II
Throne of Bhaal



Por J. J. Cid



Es difícil analizar la expansión de un juego de éxito. En la mayoría de ocasiones, este tipo de productos tan sólo ofrecen más horas de juego a incondicionales del título en cuestión que lo único que buscan es una nueva dosis de la misma medicina. Así pues, la pregunta obvia es si *Throne of Bhaal* viene a ser una de tantas expansiones al uso, un simple apéndice sin entidad propia a precio de juego original. Y la respuesta, por suerte, es que no.

Lo que ha pretendido Bioware es cerrar su saga más célebre de la mejor forma posible: sin introducir grandes cambios ni complicar las cosas innecesariamente, pero sí ofreciendo un argumento irresistible para cualquier jugador de rol que se precie. Poco se puede contar de la trama sin aguarle la fiesta a aquellos que no han completado *Baldur's Gate II*, pero sí puede decirse que la historia no sólo gira en torno a ti: ni siquiera tendría sentido sin tu presencia. El destino de un dios y su progenie están en juego y tu papel en esta comedia es algo más que divino. Es una trama digna de cualquier libro de ciencia ficción y sin duda una de las mejores historias épicas contadas en un juego de ordenador.

Nivel superior

Una vez instalado *Throne of Bhaal*, te ofrece la opción de seguir jugando la partida de *Shadow of Amn* si aún no has llegado al final. Un área nueva llamada el Torreón del Vigilante servirá para que tu personaje alcance el nivel necesario para jugar a la expansión. Pero si lo que quieres es empezar lo antes posible este último capítulo de la saga, puedes crear un personaje nuevo desde cero o importar alguno preexistente. Sea como sea, necesitas un personaje que ronde el nivel 20. Con el nuevo límite de experiencia (ocho millones de puntos) puedes conseguir que alcance un nivel cercano al 40.

Se han incorporado habilidades nuevas para todas las profesiones y también se han equilibrado algunas clases para que tengan



El comienzo de la aventura puede resultar algo lúgubre y solitario.



Un viejo enemigo puede acompañarnos en nuestra búsqueda, pero ¿nos fiaremos de él?

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 266; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Throne of Bhaal te sumerge en una historia fascinante y envolvente de principio a fin. Sobre otras particularidades, destaca el aire de grandeza épica que preside esta expansión. Bioware no podía haber completado de mejor manera una de las mejores sagas del género.

8

SECRETOS DE FAMILIA

El concepto "saga" es casi consustancial al rol, un género que vive de ambientaciones y argumentos y que aspira a despertar la fantasía del jugador y conseguir su fidelidad. Éstas son las tres familias numerosas de la gran casa común del rol.

MIGHT AND MAGIC

Sus tres primeras entregas no se publicaron en España, pero la amplitud y diversidad del mundo de Erathia ha creado un sólido culto en nuestro país.





WIZARDRY

Una de las más populares en el mundo. Sus señas de identidad son los variados enigmas que plantea y su original sistema de combate. Pronto llegará a España la octava entrega.

ULTIMA

Al margen de su versión *on line*, la saga basada en las aventuras del Avatar cuenta con once títulos. El mejor es tal vez *Ultima VII*, y mención especial merecen los dos *Ultima Underworld*.



más relevancia en la aventura. Así los bardos o druidas cuentan con habilidades específicas que hacen de ellos algo más que simples clones de clérigos o magos. Y hablando de magos, se ha incorporado una nueva subclase, los magos salvajes. Se trata de cultivadores de las artes arcanas que cuentan con un flujo de magia enorme pero que apenas son capaces de controlarlo. Los efectos de sus hechizos suelen ser tan devastadores como impredecibles. El uso de un personaje de este tipo puede frustrarte un combate que creías ganado o desnivelar a tu favor una batalla imposible.

Por mucho poder que acumules, tu nueva excursión a los Reinos Olvidados no va a ser un paseo militar

También los objetos a los que tienes acceso son más poderosos y letales, pero no por ello los combates serán sencillos. Seguro que los jugadores del *D&D* de mesa se están rasgando las vestiduras ante tamaño sacrilegio, pero en esta aventura está más que justificado que dispongamos de personajes con tanto poder. Te enfrentas a hordas de enemigos aún más poderosos que pondrán a prueba tu conocimiento de los recursos que ofrecen las reglas *AD&D*. No te quepa duda, por mucho poder que acumules, tu nueva excursión a los Reinos Olvidados no va a ser un paseo militar.

¿Una expansión imprescindible?

El motor Infinity de Bioware ha sufrido ligeras modificaciones para posibilitar que la interfaz sea más cómoda e intuitiva. Los magos pueden gestionar de un modo más sencillo sus hechizos y libros mágicos. También se ha eliminado la pausa automática al entrar en el mapa y se han añadido nuevos efectos acordes con los nuevos hechizos. La música que nos acompaña es de una calidad notable y crea un entorno sonoro más envolvente que nunca. Los escenarios tienen una estética algo más sombría, en la línea de *Planescape: Torment*.

Throne of Bhaal es el mejor de los colofones posibles para la saga que ha resucitado el rol. En Bioware se han ceñido a la sabia fórmula de dejar lo mejor para el final y nos han sorprendido con una expansión a la altura del clásico al que complementa. Quizás se echen de menos enigmas algo más variados, pero el desarrollo de la historia te atrapa desde la primera pantalla y te sumerge en un verdadero festín de fantasía épica.



Un secreto: somos hijos de un Dios y nos enfrentaremos a mucho incrédulo que reniega de nuestro padre.



¡Dragón a la vista! La alternativa, una vez más, es evasión o victoria.

La mansión de los Morton esconde en su interior un espectral laberinto en el que sólo sobrevivirás a base de intuición, paciencia y método. Pero, claro, no hay virtud que no pueda suplirse con una buena guía. Empieza a leer: Carnby y Aline están dispuestos a llevarte de la mano hasta la última pantalla.

ALONE IN THE DARK
The New Nightmare

CONSEJOS GENERALES

Ten paciencia

Como sus predecesores, *Alone in the Dark 4* es un juego con un alto componente de aventura gráfica, así que ármate de paciencia y no te desanimes cuando te quedes estancado. Revisa bien todas las habitaciones. Es muy probable que se te haya pasado algo por alto. Prueba todo lo que se te venga a la mente. Muchas veces la vieja fórmula del ensayo-error da buenos resultados. Una vez que tengas los objetos en el inventario, examínalos. Te será útil en muchos casos, sobre todo con las llaves: podrás saber qué puertas puedes abrir con ellas.

Utiliza la linterna

No sirve sólo para iluminar los oscuros escenarios que predominan en el juego, sino que también puedes utilizarla para asustar a los enemigos fotosensibles y descubrir muchos objetos ocultos que relucen al pasar el haz de luz sobre ellos.

No te pierdas

Estás ante un juego realmente laberíntico. Muchas veces te encontrarás perdido por la mansión sin saber cómo seguir. Cuando esto ocurra, consulta el mapa. En él descubrirás cuáles son las zonas a las que tienes acceso.

Corre

Tanto la munición como los amuletos para guardar partida o los *kits* de primeros auxilios son un bien escaso en este juego. Haz buen uso de ellos. Cuando te veas en inferioridad numérica, no dudes en escapar. Una bala ahorrada es un problema menos.

TRAS LOS PASOS DE CARNBY

LA LLEGADA

Estás en el bosque que rodea la mansión. Consulta el mapa. Hay dos caminos posibles: uno a la derecha y otro a la izquierda. El primero lleva ante una verja en la que hay que introducir un código que no posees, así que deberás tomar el segundo. Llegarás ante unas escaleras con rastros de sangre. Súbelas y darás de bruces con un hombre agonizante. Dale un cargador y recoge antes de abandonar la sala una llave de bronce que reposa a sus pies.

En cuanto salgas, escucharás un disparo. Vuelve a la habitación y descubrirás que el cuerpo ha desaparecido. Sal y sigue tu camino. Usa la llave recién encontrada en una puerta de metal. Después continúa caminando. Encontrarás que unos extraños monstruos han matado a los perros guardianes. Manténte alerta mientras avanzas, con la linterna encendida y el arma dispuesta. No olvides recoger las balas que encuentres por el camino.

Pronto serás atacado por los perros. Inspecciona bien todas las zonas y recoge los objetos que encuentres a tu paso. Siguiendo siempre el camino principal llegarás a la puerta de la mansión, que lamentablemente está cerrada. Habla con Aline. Después de la conversación, te encontrarás con la extraña criatura. En vez de matarla, será mejor que corras, la esquives y desciendas por unas escaleras que te llevarán a un estanque.

La criatura quedará tras la verja. En esta misma zona debes accionar una válvula: el estanque se vaciará y dejará al descubierto una vía de acceso. Acaba con otra criatura surgida de la nada y desciende por las escaleras que te conducirán al fondo del estanque recién vaciado. Entra en las alcantarillas. Algo no huele bien...



La linterna será nuestra mejor aliada en este viaje.

LAS ALCANTARILLAS

Todo parece mucho más tranquilo. Sigue el único camino posible hasta llegar a una parte del alcantarillado mucho más amplia. Aquí sufrirás el ataque de una criatura que surgirá del agua. La mejor manera de acabar con ella es quedarse quieto. Cuando haga su aparición podrás darle una buena ración de plomo. Una vez muerto semejante bicharraco, atraviesa la arcada que hay a la derecha. Sigue hasta el final y sal del agua. Recoge el amuleto y cruza la puerta metálica.


Cuando la criatura surja del agua, hazle tragar plomo.

Entra en lo que parece ser el sótano de la mansión. A mano izquierda encontrarás algo de munición, una escopeta recortada de tres cañones y un botiquín. Vuelve al lugar por el que has entrado y abre el ataúd. Recoge la llave dorada y sigue con tu inspección de la zona. Descubrirás una trampilla sellada y una puerta cerrada. Regresa a la zona del ataúd y usa la llave dorada para abrir la puerta. Sube las escaleras y prepárate, porque es ahora cuando empieza lo peor.

LA MANSIÓN

Poco después de subir las escaleras hablas con Aline. La luz se apagará de repente y serás atacado por una nueva criatura. Acaba con ella y dirígete al fondo del vestíbulo. Enciende la luz y recoge el amuleto que reposa sobre una mesa. Todas las puertas de la sala se encuentran cerradas. Sube las escaleras que llevan al piso superior y mueve el armario que sella la entrada de la habitación donde se encuentra Aline. Entra y habla con ella. Una inspección más minuciosa de la estancia te permitirá encontrar un dictáfono y una escultura (en la coqueta), una foto de un indio (en el armario) y el diario de Morton (en la mesilla).

Tras el espejo hay una puerta oculta. Ábrela y desciende por las escaleras. Encontrarás una puerta y un amuleto. Vuelve sobre tus pasos y sal de nuevo al vestíbulo. Al lado del armario que has movido antes encontrarás una serie de cuadros. Verás que tienen la placa de la parte baja del marco vacía.

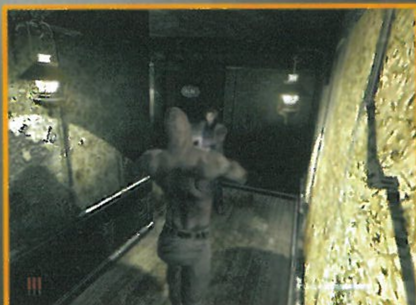
Vuelve a la planta baja del vestíbulo y examina la escultura que está junto al espejo. Descubrirás un extraño mecanismo. Para conocer las letras que debes introducir, mueve la escultura que se encuentra junto al espejo. Eso te revelará un par de letras: la H y la G. Introdúcelas en el mecanismo. Esto accionará la base de uno de los cuadros. Vuelve a subir las escaleras y recoge una llave. Como no tienes nada más que hacer por la zona, cruza la puerta que hay bajo las escaleras. Oirás una voz.

Una vez abajo, te encontrarás con Edenshaw, un viejo indio que te dará un amuleto y un buen consejo: que visites la biblioteca. Después de que desaparezca, date la vuelta y dirígete al umbral de las tres puertas. Dos de ellas están cerradas, la otra, situada más al fondo, se encuentra abierta. Crúzala y acaba con los zombis. Son duros de pelar, así que mejor será que uses la recortada.

Después de la refriega, abre la puerta, que lleva a un despacho. Examina bien la habitación y encontrarás una pila de agua, una barra de hierro sobre las cajas, el testamento de Obed Morton sobre el escritorio, notas del mismo personaje en una mesa cercana, un diploma en una estantería y cerca de esto un frasco vacío. En la estantería podrás recoger también una caja de cartuchos.

Acércate a la pila de agua con el frasco vacío y rellénalo. Luego vuelve al final de la habitación. Verás un armario. Ábrelo y encontrarás un botiquín de primeros auxilios.

Traspasa la puerta que hay junto al armario y sal de nuevo al vestíbulo. Regresa al pasillo en el que te has encontrado con Edenshaw y esta vez toma la dirección contraria. Sobre un mueble encontrarás una caja de balas de fósforo. Recógelas. Acto seguido, entra por la puerta que hay a la derecha de las escaleras. Acaba con los zombis y entra por la puerta del final. Ahora te encuentras en otra especie de despacho. Te atacarán unas criaturas que cuelgan del techo, pero un simple disparo con el revólver acabará con ellas, puedes ahorrarte la munición de la recortada.


Son duros de pelar. Pero nada se resiste al jarabe de recortada.


Inspecciona bien las habitaciones. Algo se te puede pasar por alto.


Mueve el busto y mira lo que está grabado detrás: es la solución al enigma.

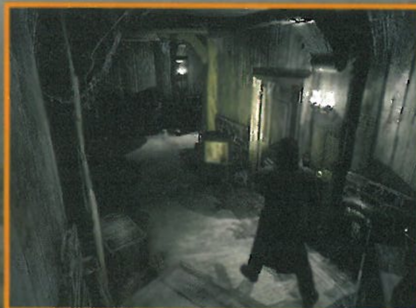
Una vez eliminado el peligro, inspecciona la habitación. Toma la munición que hay sobre la mesa. Un poco más allá, entre el caos de objetos tirados por el suelo, encontrarás una máscara de lobo y una fotografía. Después, acércate a la vitrina. Encontrarás la maqueta de un barco y una balanza. Pon el frasco lleno de agua sobre esta última y activarás el otro mecanismo de los cuadros.

Regresa a la planta superior y recoge la llave en el cuadro recién activado. Esta llave abre una puerta que se encuentra al lado del despacho de Morton, donde encontraste la pila de agua y la palanca. Dirígete allí y úsala. Examina la habitación y encontrarás un botiquín y una llave pequeña dorada. Justo enfrente tuyo verás la estatua de un búho. Usando la máscara del lobo sobre ella obtendrás una llave de acero. Con la llave en tu poder, regresa al pasillo y sube por una escalera de caracol.

EL ÁTICO

Atraviesa la puerta y recoge el lanzagranadas. Luego habla con Aline y abre una puerta usando la vieja llave que encontraste detrás del cuadro activado gracias al busto de Morton. Te harán frente dos criaturas fotosensibles que se asustarán ante la luz de tu linterna. Acaba con ellas y, cuando todo esté en calma, recoge la munición y un mechero en el extremo de la habitación.

Con estos dos nuevos objetos en tu poder, sal por una puerta que conduce a un corredor. Llegarás a una nueva puerta. Al pasar sobre unos tablones, notarás que algo cruje. Usa la palanca sobre ellos y encontrarás una nueva llave: la dorada. Luego camina hasta la siguiente puerta. Ábrela y darás de bruces con una nueva remesa de criaturas de las que cuelgan del techo. En lo alto de un armario, a mano izquierda, encontrarás munición. Puedes optar por enfrentarte a las criaturas o correr todo lo que puedas hasta llegar ante una vela. Enciéndela con el mechero y la luz te revelará una serie de tablones por los que se filtra el aire. Vuelve a usar la palanca sobre ellos. Se abrirá ante ti un pasadizo secreto. Atraviésalo. Toparás con más criaturas fotosensibles. Esta vez será mejor que optes por no desperdiciar una bala más y correr hacia la izquierda. Una vez allí, enciende la luz y las criaturas desaparecerán con un alarido. Luego gírate a la zona de la derecha y recoge un botiquín. Después,



Lo primero que debes hacer es encender la luz y estudiar el terreno.

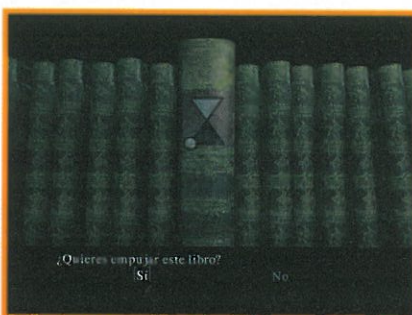


Lucy, la matriarca de los Morton, parece haber perdido la razón.

entra por la otra puerta, la que tienes justo al lado, a mano izquierda. Estás en una habitación en la que podrás hablar con Lucy Morton, una anciana que parece haber perdido el juicio. Tras la conversación, sal de la estancia y abre la puerta que está junto al interruptor usando una de las llave de tu inventario. Luego baja por las escaleras de caracol tapizadas.

LA BIBLIOTECA

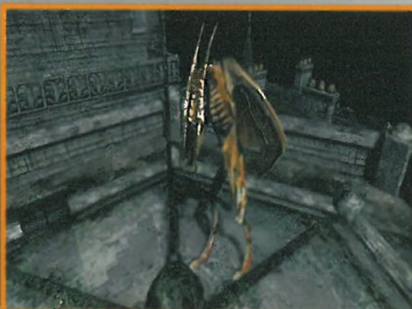
Estás en el segundo piso. Antes de descender completamente, entra en la primera puerta que hay a la izquierda. Vuelve a hablar con Aline, que te comunicará sus extrañas sospechas. Después de esto, acaba con una criatura y entra por la puerta que se abrirá a tu izquierda. Te encuentras en otra especie de despacho. Examínalo todo y encontrarás un botiquín. En el escritorio, sobre la mesa, puedes recoger los escritos de Alan Morton. Usa la llave pequeña para abrir el cajón y encontrarás dentro media fotografía (al examinarla encontrarás un número: 2518) y una llave grande forjada. Sal de la habitación y continúa investigando. Los pasillos tapizados llegan a una bifurcación en la que hay un espejo. Coge el pasillo de la derecha y abre la primera puerta de la izquierda: llegarás a la parte principal de la casa. Sigue por el pasillo tapizado y abre la primera puerta que veas. Acércate a la cama. De repente, unos enormes tentáculos te agarrarán con violencia. Cuando aterrices, dispara a la lámpara de aceite. La criatura arderá entre gritos de dolor.



Paciencia... mucha paciencia. Todo se resuelve con paciencia.

Inspecciona la habitación. Encontrarás un amuleto sobre la mesa de la izquierda, algo de munición, un botiquín y una pistola de bengalas en la parte más cercana a la cama. Luego vuelve a las escaleras y dirígete hasta el piso de abajo. Abre la puerta y toparás de frente con dos zombis. Liquídalos, ellos harían lo mismo si pudieran. Utiliza la llave forjada para abrir la puerta que tiene unas letras inscritas en el exterior. Accederás a una enorme biblioteca.

Dirígete al escritorio y lee el diario de Morton y la biografía de la familia. Sigue caminando hasta encontrarte con unas escaleras que te llevarán a la segunda planta de la biblioteca. Allí encontrarás un panel de control. En él debes introducir un número, exactamente el 3926 (puedes conseguirlo uniendo las dos mitades de la foto). Una vez introducido el código se abrirá una puerta secreta. Atraviésala. En la pared encontrarás un hueco. Allí es donde debes meter la estatua del acróbata, así la pared se abrirá revelando otro panel de control.



Mucho ruido y pocas nueces. Dispara cuando abra sus alas.




Al principio te parecerá imposible, pero con el tiempo todo va encajando.

Examina la habitación hasta que encuentres una estatua, un telescopio y una nota escrita del revés. Para averiguar el número que debes introducir en el panel de control, sube las escaleras que llevan al tejado, en concreto hasta el torreón. Pon el telescopio sobre el trípode y enfócalo hacia el fuerte. Usando el *zoom* al máximo descubrirás una cifra inscrita en la roca, 1692.

Introduce los números en el panel de control y se activará de nuevo otro mecanismo en la zona de los cuadros. Pero todavía no ha llegado el momento de volver allí, ya que antes debes resolver otro enigma en la biblioteca. Éste consiste en encontrar cuatro libros y empujarlos. El primero de ellos está en la planta más elevada. Usa las escaleras, sube y al final del pasillo lo encontrarás. El segundo está a mano izquierda, al lado de la puerta que has usado para entrar, cerca del interruptor. Para encontrar el tercero, coge la escalera que conduce al segundo piso y al lado, en las estanterías de la derecha, verás el libro que buscas. El cuarto y último está en el último piso, a mitad del pasillo. Guíate por el ángulo de la cámara. Espera al momento en que se ofrezca un plano diferente por tercera vez o después de hacer *scroll* dos veces tras pasar por una ventana. Desgraciadamente, estás a punto de ser atacado por una criatura voladora. Es muy dura, y puede que necesites casi toda la munición para acabar con ella. Lo mejor es atacarla cuando abra sus alas.

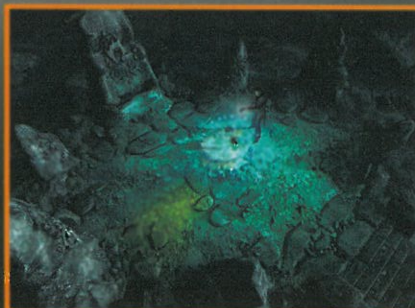
Bien, la criatura está muerta. Tienes los libros alineados perfectamente y has activado el mecanismo de los cuadros. Dirígete hacia esa zona. Examina el tercero por la izquierda y recoge la placa metálica. Luego verás que de lo que se trata es de colocar las fechas de nacimiento. Fácil. Lo puedes averiguar gracias a su biografía. Son los siguientes: Richard Morton, 1852; Archibald Morton, 1874; Jeremy Morton, 1899, y Howard Morton, 1931

El reloj que reposa en la mesa se abre. Coge la llave de bronce y úsala para abrir la puerta que te permitirá salir al exterior.

EL EXTERIOR DE LA MANSIÓN

Hay dos caminos a escoger: derecha e izquierda. El de la izquierda te permitirá conseguir un par de botiquines y un cartucho de gas. Luego vuelve sobre tus pasos hasta que encuentres una verja metálica que puedes abrir con la llave de bronce. Llega el momento de volver a la puerta que encontraste al principio de la aventura y que no podías abrir porque te faltaba el código. Ahora sí puedes conseguirlo examinando la placa metálica. El código: es luna hacia la derecha, luna hacia la izquierda, estrella y espiral. Abre la puerta y examina el cuerpo empalado que hay tras ella. Encontrarás un cartucho y un par de botiquines.

Cruza el puente y acaba con las criaturas. Ahora estás en el círculo de piedras. Localiza la estela del norte y ve siguiendo las instrucciones que te dará Aline. Después, dirige tus pasos a la estela del este y recita el conjuro en el orden requerido. Para ello puedes usar como pista la cinta del dictáfono. El orden correcto es: O Goul'ai, Hypor, Harnis, Korna. Una vez pronunciadas las palabras, aparecerá una luz azul. Recoge la estela y la estatua. Luego baja las escaleras y sigue el camino hasta entrar en una cámara que parece un osario. Continúa caminando hasta llegar a un pantano.


Sigue las instrucciones de Aline y realiza el conjuro.

LA CIÉNAGA Y LA CAPILLA

A tu izquierda verás un avión estrellado. Examínalo todo con detenimiento y encontrarás una lente, un amuleto, un par de botiquines y una caja de bengalas. Habla con el piloto y abandona el avión todo lo rápido que puedas. Continúa hasta una rampa que debes subir. Te encontrarás con Aline, que tiene en su poder el sello de Morton.

Luego debes dirigirte a la capilla. Con la cizalla puedes entrar en el interior. Encontrarás un extraño panel de control con unos símbolos, unas bengalas y un libro. Ahora se trata de averiguar el orden de los símbolos . Para ello debes combinar la linterna con la lente, con lo que cambiará el color de la luz. Encontrarás los símbolos en la puerta de la iglesia, en una gran roca a la que puedes llegar gracias al resto de sangre y en el osario que viste al principio. Ve a la iglesia y coloca los símbolos en el orden requerido: la estrella, la cruz del revés y el tridente. Una escalera te abre un nuevo y terrorífico camino.


Las peores sorpresas vienen por la espalda.

EL LABORATORIO

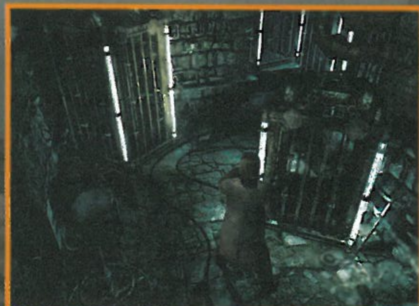
Usando el sello podrás atravesar la puerta. Sigue hacia delante. Morton no tardará en dejarte completamente a oscuras, pero por suerte Aline guía tus pasos y te da instrucciones sobre lo que debes hacer en el laboratorio. Encuentra los tres interruptores y abandona la sala. Luego sigue avanzando por el túnel y esquiva a las criaturas que vayan saliéndote al paso.

Llegarás a un punto en el que pueden distinguirse dos puertas. Tras la primera encontrarás un documento sonoro muy revelador. Luego entra por la otra.

Pronto descubrirás que estás en la misma sala que encontraste al principio, donde había un ataúd. Recuerda la situación de la trampilla que estaba atrancada. Aparecerá Edenshaw. Habla con él y luego sigue subiendo las escaleras. Entra en el invernadero, mata a las criaturas que lo infestan y explóralo a conciencia. Encontrarás un armario con munición en su interior.

Luego sube unas escaleras que te llevarán a una pasarela en la que verás una estatua. Empújala hasta precipitarla al vacío. Luego baja y examina sus restos, ya que entre ellos hallarás una estatua y un nuevo sello.

Vuelve por donde has venido y sigue hasta llegar al lugar en el que empleaste el sello de Morton para abrir la puerta. Ahora debes volver a usar el sello recién encontrado y penetrar en un túnel. Te encontrarás con Aline y juntos podréis continuar el camino. Pronto desembocarás en un puente. Crúzalo y abre la trampilla que verás al otro lado. Encontrarás una pistola de luz, un cargador, botiquines y un amuleto. Continúa hasta que encuentres a Alan Morton ejecutando un conjuro. Edenshaw no puede con él. Persíguele.



Ese olor a sangre... Morton deja rastros de muerte.

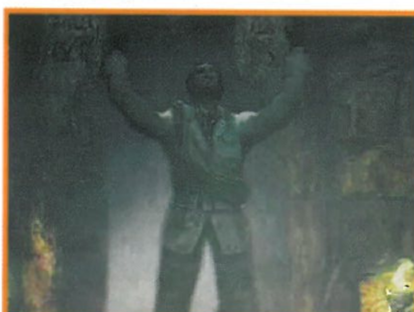
PERSIGUIENDO A MORTON

El paisaje que se abre ante tus ojos hará que pierdas el aliento. A partir de ahora, debes utiliza la pistola lumínica. Gracias a Dios, los cristales que surgen de la pared te sirven para recargar el arma. Ésta es una zona extremadamente complicada en la que resulta muy fácil perderse, así que es recomendable que recurras una y otra vez al mapa. Camina por el pasillo eliminado a los perros. En la siguiente caverna, dirígete por la izquierda hasta que veas una pequeña salida. Crúzala y sigue caminado hasta que encuentres una cuerda que cuelga en el abismo y por la que deberás trepar. Cuando menos lo esperes, Morton aparecerá para cortarla. Con suerte, podrás agarrarte a algún saliente rocoso y evitar el trompazo. Si aún estás ahí, ponte a examinar la nueva zona. Encontrarás el diario de Archibald Morton, un púlsar y un frasco de metal.

Vuelve por el mismo camino por el que has llegado y trepa por la cuerda que hay a la izquierda. Verás a Alan. Empieza a perseguirlo. Cuando parece que ya lo tienes, Obed aparecerá en escena y se irá con su hermano. Ahora llega el momento de seguir avanzando hasta alcanzar una pequeña caverna que está justo ante ti. Trepa por la cuerda que encontrarás al pie de la cueva y luego continúa recto hasta el pasaje que se abre al otro lado del puente.



No te separes de la pistola lumínica, un arma fulminante.



Ha llegado el momento de que las tinieblas se extiendan por el mundo.

Hay lava por todos los sitios. Cruza la sala y llega a la puerta. Sigue las escaleras y llegarás a una nueva estancia. Cruza la puerta de la izquierda y entrarás en una habitación con columnas. Una de ellas se derrumbará y formará un puente. Crúzalo, gira a la derecha y rellena el bote de metal. Después, gira y atraviesa la siguiente puerta, que te conducirá a una pequeña sala con momias y una gran puerta de piedra.

Ve a la derecha hasta una cuerda por la que puedes escalar. Sigue recto. En una pila de rocas encontrarás una cabeza de piedra. Morton aparece en escena. Es un enemigo duro, sólo puedes atacarle con el púlsar y lo único que consigues es atontarlo durante unos segundos. Necesitarás un arma para abatirlo. Cuando Morton se encuentre en el suelo, corre hacia un pequeño pasillo que encontrarás gracias al mapa. Allí podrás hacerte con una lanza que operará en ti una transformación casi milagrosa: sentirás cómo la fuerza de tus antepasados bulle en tu interior. Llega el momento de encararte con Morton y mandarlo de vuelta al infierno. Por fin puedes recoger la cabeza que hay en las rocas. Sube por la cuerda y coloca la cabeza en el altar. Vaya, parece que todo ha terminado.



TRAS LOS PASOS DE ALINE

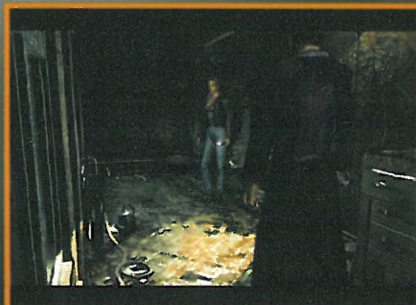
EL COMIENZO

Estás en el tejado. Camina en línea recta y habla con Carnby. Después entra por la ventana y habla con Lucy Morton. En cuanto acabe la conversación, Lucy te dará la llave de bronce pequeña y podrás recoger un *kit* de primeros auxilios a su derecha, en el suelo. De repente una serpiente dibujada en una alfombra se materializa. No te asustes, ya que bastará con enfocarla con tu linterna para que se volatilice.

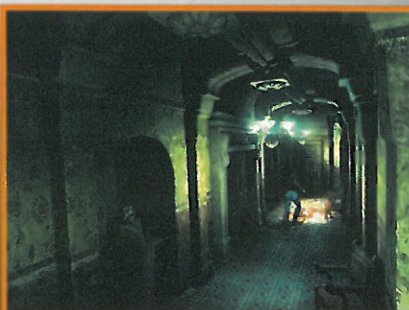
Sal de la habitación. Dos nuevas criaturas te harán frente. Corre todo lo que puedas hasta el final del corredor y enciende la luz. Las dos criaturas también tienen fobia a la luz y desaparecerán inmediatamente. La puerta que hay junto al interruptor está cerrada. Necesitas la llave, así que deberás volver sobre tus pasos. Ve hacia la derecha y coge un amuleto. Después podrás entrar por la puerta que se abrirá a tu izquierda. Allí encontrarás una caja de munición sobre un barril y otro amuleto sobre una mesa. Justo delante de la caja verás una puerta. Entra por ella y saldrás a un corredor por el que debes avanzar hasta la puerta que hay al final. Entra y aprovecha para recoger una llave dorada, munición y un *kit* de primeros auxilios.

Vuelve hacia atrás, hasta llegar a la habitación en la que encendiste la luz para que desapareciesen las criaturas. Abre la puerta con la llave recién encontrada y baja por las escaleras de caracol. Oirás una conversación entre dos hombres y luego ya puedes seguir tu camino hasta la planta baja.

Una vez allí, abre la puerta de la izquierda. Aparecerás en una amplia habitación. Apaga las luces y verás una estatua que brilla. Acércate y utiliza la llave de bronce que te dio Lucy Morton para recoger un revólver. Verás que sólo tiene seis balas. De repente, serás atacado por una extraña criatura. Como no tienes munición suficiente, lo más sensato será que evites el encontronazo. Corre hasta la ventana. Alguien abre la puerta desde dentro, así que puedes aprovechar la situación y cruzar el umbral. Nada más hacerlo, verás que Morton escapa. Persíguelo hasta el final del pasillo. Habla con él. Inesperadamente morton te dispara y pierdes el sentido.



Al final del pasillo te encontrarás con uno de los hermanos Morton.



Si no estás paralizado por el miedo, estudia el recorrido de los pasillos.

DESPERTARES

Estás encerrado en una habitación. Enciende la luz y habla con Carnby. Examina la habitación y encontrarás una llave Allen, botiquines de primeros auxilios y un amuleto de guardado. Cruza la puerta del espejo y hazte con la escopeta. Al final del pasillo encontrarás una puerta cerrada con un kit de primeros auxilios al lado. Si echas un vistazo por la mirilla, podrás ver a Alan Morton en una extraña situación. Luego vuelve a subir las escaleras. Carnby entrará en la habitación y te ayudará a escalar hacia la trampilla.

Una vez arriba, te espera una extraña sorpresa. Un hombre se dirigirá a ti desde un espejo. Se llama De Certo. Tras la conversación, recorre la estancia y sal por la puerta. Para hacerlo deberás romper el pomo. Baja de nuevo las escaleras de caracol. Mientras desciendes, un resplandor azul te transportará hasta una nueva estancia.

Entra en la primera habitación. Es un despacho que deberás registrar para hacer-



El argumento se va desvelando poco a poco. De nuevo, paciencia.


Los despachos son el lugar idóneo para buscar hasta la extenuación.

te con un espejo, un botiquín y un lanzagranadas. También ves un proyector al que le falta una pieza. Sal de la habitación y avanza hasta el final del corredor. Verás sangre manando por debajo de la puerta y serás atacado por unos monstruos repugnantes. Evítalos y corre por el pasillo de la derecha.

Abre la segunda puerta a la izquierda. En la habitación podrás recoger los cartuchos y otro amuleto para grabar partida. Entra en el pequeño baño que hay al lado de una cama, tras el biombo. De Certo volverá a aparecer y te pedirá que le entregues el espejo. Como hay algo en su actitud que no acaba de inspirar confianza, rómpelo.

Después encontrarás una estatua. Sal de donde estás. Hablarás con Edenshaw y más tarde con Carnby. Sal por la puerta más cercana y entra en el vestíbulo. Cruza la puerta que está bajo las escaleras, entra por la puerta de la derecha y esquiva a los zombis que te atacarán.

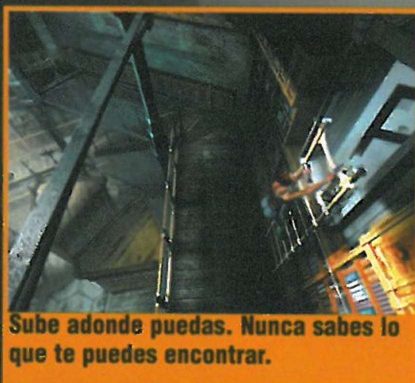
Abre de nuevo una puerta a la derecha y coge una caja de balas que reposan en una mesa redonda. Verás un gran espejo, dispárale y recoge el manual de traducción. Registrando la habitación encontrarás también el diploma de Obed Morton y sus notas. Sal por la otra puerta que hay en la estancia y te volverás a encontrar con Lucy. Tras conversar con ella obtendrás el prisma de cristal. Después llega el momento de cruzar la puerta que hay detrás de las escaleras y entrar en la biblioteca.

LA BIBLIOTECA

Enciende la luz. Registra la habitación y encontrarás el diario de Jeremy Morton junto a un montón de libros. También allí encontrarás la biografía de la familia y una caja de granadas. En cuanto lo recojas todo, avanza y busca una estantería en el centro de la biblioteca, a mano izquierda. Encontrarás cuatro libros con una serie de números en el que debes introducir un código. Para averiguarlo debes dirigirte a la oficina a la que se llega subiendo las escaleras desde la habitación de Lucy Morton, el despacho donde cogiste el espejo. Allí darás con un proyector en el que puedes usar el prisma de cristal. Usa la linterna sobre él y verás la película. Después de esto obtendrás un cubo grabado.

Vuelve a la biblioteca. Utiliza el número que se distingue en el cubo para introducir el código correcto en los libros (1991). Así conseguirás abrir una entrada a una habitación secreta. Dirígete hacia allí. Encontrarás las tablas de Abkanis, unos botiquines de primeros auxilios y un amuleto.

Pulsa un interruptor. Aparecerá una criatura de aspecto muy amenazador a la que te conviene evitar a menos que estés dispuesto a agotar tu munición. Mejor será que esperes a que se acerque y luego pases al ataque utilizando


Sube adonde puedas. Nunca sabes lo que te puedes encontrar.


La mayoría de enigmas se resuelven examinando objetos y documentos.

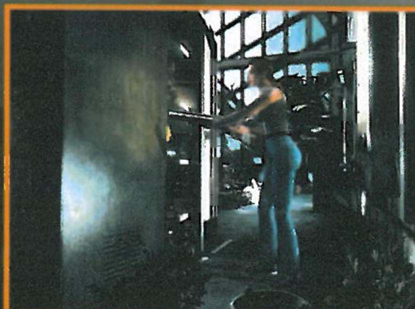
un lanzagranadas. En cuanto caiga, tómate un respiro y ponte a inspeccionar el tubo del que surgió la criatura. Encontrarás medio medallón. Ya tienes todo lo que necesitas: sal de la biblioteca.

LUCY, EL INVERNADERO Y EL CEMENTERIO

Estás en la habitación de la madre de los Morton, que te entregará la otra mitad del medallón. Combínala con la que acabas de encontrar en la biblioteca. Baja de nuevo hasta el vestíbulo. Usa el medallón para abrir la puerta de espejo. Baja las escaleras y busca la trampilla. Usando la llave adecuada, accederás al invernadero. Habla con Edenshaw.

Terminada la conversación, recoge las granadas y abandona la estancia. Por desgracia, el monstruo al que creíamos haber eliminado volverá a la carga saltando por la ventana. Mejor será que abras la verja que hay delante de ti y escapes de nuevo. Sigue todo recto cogiendo lo que encuentres por el camino (granadas y un amuleto de guardado). Luego vuelve hacia atrás, evitando de nuevo al jefe. Pasa bajo el arco situado a tu izquierda. Entra en la cripta. Como la criatura sigue persiguiéndote, no va a quedarte más remedio que eliminarla de una vez por todas.

Justo en frente se distingue el mausoleo de los Morton. Entra y coge un lanzagranadas y un *kit* de primeros auxilios. También encontrarás una tumba sobre cuya placa se lee: "Sólo la luz abrirá la tumba". Al lado de la placa hay una tapa de metal que deberás


Un cadáver, un objeto. Esta fórmula falla pocas veces.

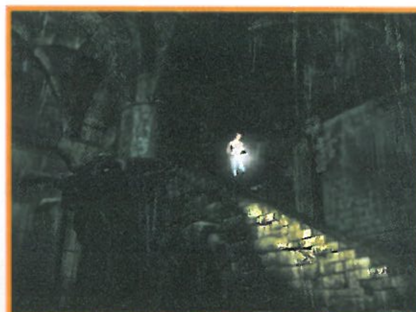
combinar con la linterna. El haz de luz se volverá más estrecho. Sal de la sala en la que te encuentras y avanza hasta situarte delante de una extraña cruz metálica. Ahora debes usar la linterna para trazar una M, empezando por la izquierda y acabando por la derecha. Se abrirá un pasaje secreto. En él encontrarás un cadáver y un documento, las palabras póstumas de Gibson. A renglón seguido, debes seguir avanzando y repartir más plomo entre las criaturas que saldrán a tu paso.

LA FORTALEZA

Sigue el camino del bosque hasta llegar a la fortaleza. La puerta está cerrada, pero puedes entrar trepando por unas enredaderas situadas a la derecha del muro. Ahora estás en la parte más elevada del fuerte. Empieza a bajar por las escaleras. Llegarás a la puerta principal del fuerte, ábrela y sigue bajando hasta llegar a un patio que un muro parte en dos. Encontrarás un cofre encadenado. Escala por el muro y déjate caer al otro lado.

Sube las escaleras que llevan a la próxima habitación y después gira a la izquierda de nuevo. Encontrarás más escaleras. Entra en la estancia, donde saldrá a tu encuentro Obed Morton. Tras conversar con él, encontrarás una tarjeta metálica negra y un amuleto. Sigue por el pasillo al otro lado de la habitación.

Al fondo, a la izquierda, distinguirás una puerta. Ahora debes bajar por las escaleras y girar a la izquierda. Inspecciona la habitación y recoge el trípode, la cizalla y las notas de Jeremy que encontrarás allí. Una vez tengas todo esto en tu poder, puedes darte la vuelta, subir las escaleras que hay detrás de ti y buscar un molde. Avanza en dirección al muro. Trepa y regresa junto al cofre encadenado que antes no podías abrir. Usa la cizalla para abrirlo. Encontrarás una llave y un lingote. Regresa a la parte más alta de la fortaleza. La puerta que antes estaba cerrada se abrirá ahora utilizando la llave que acabas de encontrar.



Estas escaleras conducen a las mazmorras, un lugar repleto de secretos.

EL TALLER Y EL PERFORADOR

Estás en lo que parece un laboratorio o tal vez un taller. Ahí encontrarás el acelerador naranja, la culata de un arma y un cañón. Combínalos en el inventario y obtendrás un flamante púlsar fotoeléctrico. Inspecciona con más profundidad la habitación y darás con una lente de color azul y dos botiquines. Enciende la luz y verás una extraña máquina al lado de la escalera. Dirígete a ella y ponla en marcha utilizando el molde y el lingote. Pulsa la palanca. Acabas de obtener el cañón del perforador. Separa el trípode y conseguirás un medio anillo de metal que podrás combinar después con el cañón. Esto da como resultado un trípode con cañón. Puedes intentar combinar el resultado de tu experimento con el púlsar, pero verás que todavía no funciona: aún te falta algo.

Sigue andando y cruza la siguiente puerta. Enciende la luz y verás un telescopio. Usa en él la lente azul. Al mirar por él verás una estatua. Si ahora continúas por el camino de la izquierda, el suelo cederá a tu paso y caerás al sótano, aunque, eso sí, sin hacerte daño.

Camina hacia delante y sube las escaleras. Al final de las mismas encontrarás un cofre que contiene tres tarjetas, una roja, otra plateada y otra dorada. Después puedes abrir la puerta y continuar subiendo hasta el taller. Sal de él y vuelve a la habitación que está al lado de la de Obed Morton. Sigue por el pasillo hasta una puerta sellada con un mecanismo con ranuras. En el diario de Jim Morton encontrarás la forma correcta de alinear los objetos para que la puerta se abra. Aunque, si lo prefieres, ya te lo decimos nosotros: destello plateado, estrella dorada, sol rojo y luna negra. O sea, tarjeta plateada, dorada, roja y negra.

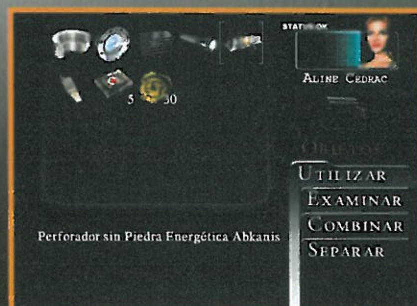
Gira a la izquierda y encontrarás un cañón de plasma, un amuleto y la otra mitad del anillo metálico. Sube por las escaleras de caracol. Al final de las mismas encontrarás una máquina con una hoja de papel.

Vuelve a hablar con Carnby. El intercambio de información que se produce ahora te permitirá obtener una serie de marcas que conforman una fecha: 10-31-2001. Introdúcelos en la máquina. El planetario cobra vida. Es como si los planetas se realineasen en su posición perfecta. Sea como sea, una puerta secreta se abre en la pared situada al pie de las escaleras.

Habla con Carnby de nuevo. Luego ve por la puerta secreta y darás con una estatua, una llave pequeña, otra llave, ésta de bronce, y el sello de Alan Morton. Dirígete al fondo de la habitación y usa la llave de bronce para abrir la puerta. Estás de nuevo fuera, frente a la estatua. Vuelve a hablar con Carnby, al que encontrarás a la entrada del bosque. Esta vez te dará el disco que necesitas.

Regresa a la zona de la estatua cruzando el puente. Utiliza el disco y encontrarás una nueva estatua y la piedra energética de Abkanis. Ha llegado el momento de combinar los dos mitades de los anillos para conseguir uno solo, éste con la piedra energética. Luego deberás combinar el objeto resultante con el perforador. Ahora sí que funciona.

Vuelve al taller y ve subiendo las escaleras hasta llegar a un tercer piso. Sal al exterior del fuerte. Encontrarás una trampilla cerrada con candado. Para abrir el candado debes



Por fin un perforador... ¿sin piedra energética? A buscar tocan.



Parece mentira. Los zombis siempre tan diligentes...



Hora de ponerse las pilas. Explora. Siempre encontrarás algo interesante.

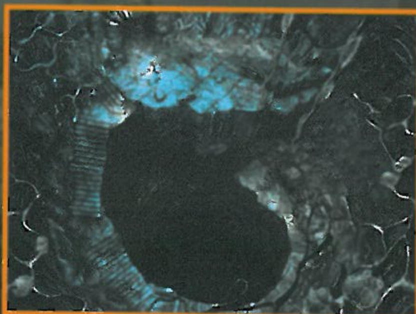
utilizar la llave pequeña. Baja la escalera y activa un interruptor. Esto hará que aparezca un aparato eléctrico. Acto seguido, un temporizador comienza su cuenta atrás.

Baja al sótano, donde volverás a toparte con la criatura que va camino de convertirse en tu pesadilla. Esta vez todas las armas son inútiles contra ella. Lo mejor es dar vueltas y hacer que los rayos eléctricos incidan en su cuerpo. Unas tres veces son suficientes para eliminarla. Espera a que el temporizador deje de contar. Luego vuelve a activarlo. Corre todo lo que puedas hasta llegar a la zona donde encontraste el cañón de plasma. Usa el perforador sobre la vieja arma y sal de ahí.

LAS RUINAS Y EL MUNDO DE LA OSCURIDAD

Avanza hasta que encuentres el púlsar fotoeléctrico. Sigue caminando, baja unas escaleras y cruza el puente. Después encontrarás una cueva. Baja por las escaleras y avanza hasta encontrarte con Carnby. Puedes pararte ahora a traducir alguna de las tablillas utilizando el manual de traducción que encontraste varios niveles atrás.

Continúa avanzando y cruza otro puente de piedra hasta llegar a la cámara de un templo. Abre la trampilla y recoge lo que encuentres. Verás que Alan Morton abre una puerta temporal y una súbita masa de energía absorbe a Carnby. Habla con Edenshaw y cruza la puerta de Morton. Sigue adelante, baja las escaleras y habla con Carnby. Después sigue adentrándote en la cueva. A tu lado verás una serie de cristales que sirven como munición para el acumulador, única arma



Aquí no parece nada conveniente salirse del camino.



Toma puntos de referencia para no perderte. Los puentes pueden servir.

útil en el lugar en que te encuentras. La siguiente cavidad conduce a la izquierda.

Sigue saltando por las rocas hasta que encuentres, a tu izquierda, una nueva entrada. Poco después entrarás en lo que parece una fortificación, como un templo extraño, y algo más tarde verás una pirámide de piedra. Sigue tu camino hasta entrar en una sala circular. Una vez en ella, activa cada una de las placas. Al hacerlo, la habitación se moverá y dejará al descubierto un altar. Repite la operación y poco a poco irás consiguiendo seis sellos de piedra. Con la séptima placa aparecerán unas escaleras por las que deberás seguir hasta que distingas un pequeño edificio. Sube por las escalinatas hasta el tejado. Una vez allí encontrarás otra escalerilla que baja y verás seis agujeros en el suelo. Coloca los sellos en el orden siguiente: caballo, serpiente, oso, bisonte, pez y toro.

En esta misma sala encontrarás el frasco de piel indio. Sigue por el corredor que hay delante de la escalera y hazte con la pirámide de piedra y el amuleto que hay junto a ella. Vuelve a la zona del tótem, la que está justo tocando a la entrada de la sala circular. Allí es donde debes colocar la pirámide. Coge la cabeza de una estatua. El dios de la luz aparecerá ante ti. Es hora de marchar.

HUYENDO

Abandona la habitación bajando las escaleras hasta que encuentres un puente. Estás en una habitación con lava. Llena el frasco en una pila de líquido sagrado que sirve para cicatrizar tus heridas. A tu izquierda hay un muro que puedes escalar. Salta por las rocas como si tu vida fuese en ello, porque lo cierto es que es así. Pronto descubrirás que no eres el único que huye, ya que Alan Morton también corre de forma algo descontrolada en pos de la salvación. Síguele y verás cómo lo que queda de su hermano le precipita al vacío.

Baja por la cuerda que segundos antes usó Alan y encontrarás su mochila. Continúa tu camino. Alcanzarás un saliente en la roca en el que puedes recoger las estatuas y otro amuleto. Cuélate por un agujero que encontrarás en la pared y recibirás una llamada de Johnson. Luego sigue caminando hasta que llegues a una zona pantanosa. Allí deberás conversar con Johnson al tiempo que buscas la forma de abandonar el lugar. Cuando encuentres la salida sumergida, accederás a una sala en la que una de las estalactitas se ha derrumbado y que te servirá de puente para cruzar. Estás a punto de encontrarte con la penúltima sorpresa: Obed Morton, o esa cosa que algún día fue un ser humano, se interpone en tu camino. Dispárale con la pistola lumínica hasta que quede paralizado. Aprovecha estos instantes de tregua para correr hasta la cueva del final, en la que verás tres esculturas de piedra. Dos de ellas no tienen cabeza. En una debes usar la cabeza que guardas en tu inventario. Milagrosamente, aparece Carnby, que hace lo propio con la otra cabeza. Misión cumplida, es hora de dejar este horrible lugar.



Siempre la linterna. Es tan útil como el bastón para un ciego.



El mejor juego bélico en lo que llevamos de año tiene una gran virtud: ninguna partida es igual a otra. Aun así, la experiencia de un veterano siempre puede ser de utilidad cuando de lo que se trata es de encontrar la madeja que te permita salir con vida de este laberinto de pólvora y sangre.

OPERATION FLASHPOINT



De *Operation Flashpoint* se ha dicho, con toda justicia, que es la primera recreación bélica para PC cien por cien digna de ese nombre. Hasta ahora, teníamos que conformarnos con juegos que nos daban el bastón de mando y reducían la guerra a un entretenimiento cerebral y más bien aséptico situándonos en una perspectiva de espectadores activos. Pero esta vez somos nosotros los que nos ponemos en el papel de esforzados peones del juego de otro. Más que diseñar las grandes estrategias de campaña, las padecemos. Ha cambiado la escala pero no la importancia de nuestras decisiones, ya que lo que está en juego es nuestra supervivencia y la de aquellos que nos acompañan.

Cuando se trata de salvar el pellejo, es muy poco lo que puede dejarse al azar. Pero no sufras, estamos a punto de darte casi toda la información que va a hacerte falta para que tus primeros pasos sean un poco menos vacilantes. Soldado, cuádrate, porque ahora formas parte de nuestro ejército. Si sigues nuestros consejos y la suerte te acompaña, tal vez sobrevivas para contarlo.

CONSEJOS GENERALES

INSTRUCCIONES BÁSICAS

Aunque tu papel es el de un soldado inmerso en el fragor de la batalla, debes esforzarte en ampliar tu perspectiva y hacerte una idea clara de lo que pasa a tu alrededor. También es fundamental conocer bien tu equipamiento y aprender a sacarle el máximo partido posible.

A) MOVIMIENTOS COORDINADOS

Hay que avanzar sin separarse en exceso del grupo y manteniendo una cierta formación. No te acerques demasiado a tus compañeros, pero tampoco los pierdas de vista a menos que quieras quedarte solo e indefenso.



Los prolegómenos de un asalto suicida.



Coge la munición de tus compañeros muertos. A ellos ya no les hace ninguna falta.



Desplaza a tus hombres de forma cautelosa y aprovecha los accidentes del terreno para camuflarte.

B) CALCULA LAS DISTANCIAS

Cuando recibas una orden, verás en la pantalla de visualización un cuadro o flecha amarilla que te indicará dónde está exactamente tu próximo objetivo. El cuadro amarillo describe ese objetivo e indica la distancia que te separa de él.

Empieza haciéndote una idea precisa de qué significan estas distancias. Por ejemplo, los rifles de asalto y los LMG te permiten alcanzar blancos a una distancia máxima de 250 metros. La distancia ideal para alcanzar al enemigo casi con cualquier arma y, además, tener la opción de retirarte a tiempo si la cosa se tuerce es de unos 150 metros. Acercarse más supone correr riesgos innecesarios en la mayoría de los casos.

C) HACE FALTA DISCIPLINA

Sigue las órdenes que te llegan por radio al pie de la letra y no olvides prestar atención a las que recibe el resto del escuadrón, ya que así comprenderás mejor qué va sucediendo a tu alrededor.

D) TRABAJO EN EQUIPO

La cooperación es fundamental. Por ejemplo, si sabes que un compañero ha recibido la orden de atacar un objetivo blindado, puedes ofrecerle fuego de apoyo mientras recarga su lanzador de cohetes.

MOVIMIENTOS DE ASALTO Y RECONOCIMIENTO

La primera regla para lograr que un asalto se desarrolle con éxito es planificar todos tus movimientos de antemano. Los dos aspectos fundamentales son saber cuándo avanzar y cuándo retirarse.

A) A CUBIERTO

Cuando te aproximes a una posición enemiga, ya sea una aldea o un puesto camuflado, aprovecha las irregularidades del terreno y la vegetación para cubrirte. Para avanzar sin ser visto, es mejor avanzar por los niveles inferiores del terreno, donde encontrarás más fácilmente con qué cubrirte y serás un blanco más difícil. Hay excepciones, pero en general debes tener en cuenta esta regla.



Situarte en campo abierto es una temeridad. No lo hagas.



Todo está listo para la ofensiva. Reúne a todos tus hombres y reza lo que sepas.

B) SIN PRISAS

No intentes recorrer grandes distancias de un tirón: es mucho más prudente hacer pausas cada pocos segundos, en cuanto encuentres un lugar cubierto en el que puedas pararte sin correr un riesgo excesivo. Deberás avanzar cubriendo pequeñas distancias entre dos puntos en los que estés a cubierto. Cuando estés parapetado detrás de un arbusto, echa un vistazo al siguiente, corre hacia él y vuelve a tirarte al suelo. Podrás atravesar todos los arbustos menos los más grandes. Si la distancia que te separa del enemigo es inferior a 300 metros, será mejor que te arrastres de un punto a otro y que en ningún caso avances más de 25 metros de pie, aunque sea corriendo. Usa los prismáticos o la mirilla de tu rifle para observar la zona y luego avanza hasta la siguiente posición.

C) EL ENEMIGO PIENSA

Ve mirando atrás y a los lados, no sea que algún enemigo te haya visto y esté peinando la zona arma en ristre. Aunque suelen tardar unos instantes en reaccionar, tus enemigos tienen una IA muy elaborada, así que no descartes del todo que un soldado se esconda detrás del próximo arbusto. Ten siempre cargada tu arma por si te vieras de repente en una situación de este tipo.

D) SABER ES PODER

Antes de cada asalto deberías realizar un reconocimiento previo. Usa los prismáticos si los tienes o quítaselos a algún soldado muerto. Si no, siempre puedes utilizar un rifle con mirilla, aunque la perspectiva en primera persona de estos rifles distorsiona un poco el tamaño de los objetos.

Manténte tan alejado del enemigo como puedas durante los reconocimientos. Sigue la misma táctica que en los asaltos: escóndete tras los arbustos y usa el terreno para cubrirte e impedir que el enemigo te vea, aunque en este caso es mejor situarte en las partes más elevadas del terreno, desde las que dispondrás de una mejor perspectiva. Quédate tira-



do en el suelo o sube hasta el saliente de una colina o montaña, donde sólo tu cabeza sea visible. Reúne toda la información que necesites y abandona la zona. No te quedes en un mismo sitio durante mucho tiempo. No te muevas al tuntún, pero tampoco te quedes parado.

E) CONTROLA LA MUNICIÓN

En cuanto empiece el asalto, deberás preocuparte no tanto del sigilo como de la munición de que dispones o del próximo movimiento del enemigo. Si te encuentras con vehículos blindados y unos cuantos soldados de infantería, tu primer objetivo deberá ser neutralizar los vehículos blindados. Si tan sólo tienes un rifle, deja que los soldados lanzadores de cohetes se encarguen de los blindados y tú dedícate a eliminar a los soldados. Una vez más, no olvides ponerte a cubierto detrás o al lado de un arbusto y a ras de suelo mientras disparas.

F) DISPAROS DELATORES

Los disparos delatarán tu posición, pero igual pasará con el fuego enemigo. A menudo verás cómo salen balas de un arbusto, aunque no puedas ver a nadie. Dispara hacia allí y verás que el soldado enemigo sale y se va a otra posición. En ese momento, será un blanco móvil pero asequible si afinas la puntería. Si pulsas el 0 del teclado numérico, podrás seguir tu blanco desde la perspectiva del arma, un punto de vista que permite apuntar mejor en distancias medias y largas. Cuando des en el blanco verás que el texto de la descripción de tu objetivo habrá pasado de amarillo a blanco para indicar que el objetivo ha sido neutralizado.

G) RETIRADA A TIEMPO

Has de saber darte cuenta a tiempo de cuándo corres serio riesgo porque el enemigo te supera en número o armas o amenaza con desbordarte por los flancos. Retírate e intenta ponerte a cubierto siempre que te encuentres en una situación de este tipo. Ni se te ocurra seguir combatiendo como si nada y subestimar la inmejorable IA del enemigo.



Puedes colarte en un edificio, asomarte a la ventana y disparar desde allí.



LAS ARMAS MÁS UTILIZADAS

Siempre es útil conocer tu arsenal para saber cuándo y cómo debes emplear cada arma. Aquí tienes información útil sobre el armamento que en más ocasiones te va a salvar el pellejo.



AK-74

Si bien no es tan preciso como el M16, el AK-74 ofrece tres modos de fuego: semiautomático, ráfagas de tres disparos y automático. Su principal ventaja es que es bastante improbable que te falte munición, ya que encontrarás balas adecuadas casi en cualquier punto del escenario.

En el modo automático el gasto de munición suele ser exagerado, así que no te dejes llevar por la fogosidad. Olvídate de alcanzar un blanco a más de 200 metros. El modo de ráfagas de tres disparos es un poco más económico, pero si lo que quieres es eficacia con un gasto razonable de munición, debes apostar por el semiautomático.

Disparar el AK-47 desde la perspectiva del arma es más bien difícil debido al tamaño de la mirilla, por lo que quizá sea más fácil usar la perspectiva en primera persona. Como el AK-74 no es tan certero como el M16, tendrás que acercarte más a tu blanco.

M16

Tu arma principal es este rifle de uso regular en el ejército de EE.UU. El M16 tiene dos modos de fuego, uno de ráfagas de tres disparos y otro semiautomático. Este último hace más fácil el manejo del rifle, es más preciso y permite ahorrar munición. Puedes cambiar los modos de fuego con la barra espaciadora. Usa el sistema de ráfagas de tres disparos sólo en distancias cortas o cuando tengas munición de sobra. Las ráfagas de tres disparos hacen que el rifle se levante, con lo que se pierde precisión.

Aunque el rifle puede efectuar disparos certeros a más de 300 metros, es más eficaz en distancias bastante inferiores. Para apuntar mejor, usa la perspectiva de la mirilla del rifle, a la que puedes acceder pulsando la tecla 0 del teclado numérico.



Si te quedas corto de munición, puedes recoger balas de tus compañeros caídos o quitárselas a un enemigo. Para conseguirlo, sitúate al lado del soldado y pulsa las teclas [] para hacerte con el equipamiento. Ten presente que por lo general podrás elegir entre cambiar tu rifle por otro o simplemente coger munición o granadas adicionales.

PK Y M60 LMG

Puedes quitarles estas armas pesadas a los soldados muertos, pero tendrás que deshacerte de tu rifle normal. El mayor peso de estas armas supone una potencia de fuego mayor y disparos más continuos en comparación con un rifle de infantería normal. El PK y el M60 se usan como armas supresoras. Su calibre y alcance son mayores cuando disparas desde el suelo. Si portas una de estas armas, es importante que te eches la rodilla a tierra antes de disparar. Si estás de

QUÉ HACER SI TE HIEREN

Operation Flashpoint contempla el efecto de las heridas en diversas partes del cuerpo, ya sean los brazos, las piernas o el torso. Un disparo en la pierna hará que tu personaje se retuerza de dolor cada vez que intente ponerse en pie y correr, y uno en el brazo te impedirá apuntar bien, sobre todo si utilizas un rifle francotirador. Así que las heridas suponen algo más que unos pocos puntos perdidos en la barra de energía. Dos de ellas pueden dejarte clavado en el suelo, sin más opción que arrastrarte a la velocidad de un caracol.

A) AVISA AL MÉDICO

Por suerte, los médicos están para resolver este tipo de situaciones, así que aprovecha para llamar a uno pulsando de forma consecutiva las teclas 0 y 6. El líder del escuadrón ordenará entonces al médico más cercano que te atienda. Cuando se te acerque el médico, pulsa Enter para que te cure tus heridas. Puede que tengas que usar las teclas [] para ver todas las opciones hasta que encuentres la opción correspondiente en el menú de acciones, en la parte inferior derecha de la pantalla.



Tus heridas son tan graves que sólo una visita a Lourdes podría curarlas. Mejor será que reinicies.

B) ESCÓNDETE

Si tus heridas te han dejado inmovilizado y a duras penas puedes siquiera arrastrarte, busca un sitio donde puedas ponerte a cubierto tan rápidamente como sea posible y reza por que haya un médico en la zona. Si no estás tan malherido, haz un último esfuerzo y arrástrate hasta una casa u otro edificio cercano donde sea más difícil que te descubran. El escuadrón seguirá con la misión y puede que te resulte imposible seguirles el rastro. Cuando esto suceda, puede que lo mejor sea reiniciar la partida.



M60 LMG



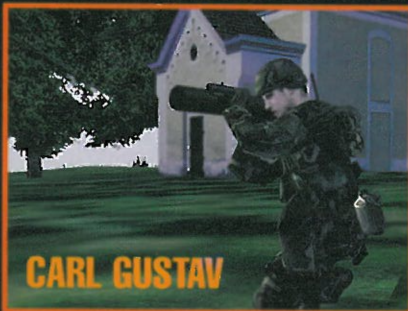
PK LMG

pie, sólo merece la pena disparar a distancias inferiores a los 25 metros.
Usa la perspectiva del arma para obtener una mejor visión del blanco y disparos más certeros. Esta perspectiva ocupa gran parte de la pantalla, pero esta pequeña distorsión del tamaño de los objetos te será muy útil cuando las condiciones de visibilidad no sean buenas.

Estas armas permiten ráfagas devastadoras de fuego casi continuo, pero supone un riesgo para ti, ya que serás más fácil de localizar. Por lo tanto, lo mejor es cambiar de posición con frecuencia. Si llevas un PK o un M60, tu misión principal será servir de apoyo al escuadrón cubriendo a los compañeros que avanzan o están situados en el radio de fuego enemigo.

LAW Y LANZADOR DE COHETES CARL GUSTAV

Tendrás que ser capaz de cargar con ellos y con el resto de tu equipo. Normalmente los lanzadores de cohetes sólo cuentan con tres recargas, por lo que debes usar la munición con mesura y buscar una buena visión del blanco antes de apretar el gatillo. Cogerle el tranquillo a apuntar con el lanzador no es fácil: te exigirá algo de práctica, sobre todo en el caso de los blancos en movimiento.
La perspectiva del arma amplía la visión. Obtendrás esta perspectiva pulsando el 0 del teclado numérico. La trayectoria de los cohetes es recta, lo que quiere decir que no es necesario arquear el proyectil. Cuando dispares a un tanque, apunta a los lados o a la parte trasera del vehículo. No podrás destruir un T-72 u otro blindado pesado disparando a la parte delantera. Hasta los BMP están más blindados en la parte delantera, así que sitúate a los lados o detrás del vehículo para asegurar la efectividad de tu disparo.
Los blancos en movimiento pueden resultar muy difíciles de destruir con un lanzador de cohetes, ya que debes hacer un cálculo preciso de la distancia que te separa de ellos y de la trayectoria que describen al moverse.

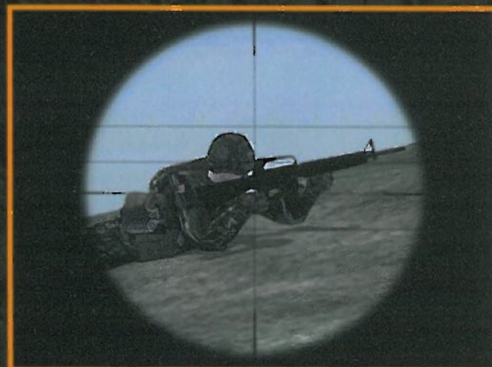


CARL GUSTAV



LAW

UNA HORA BAJO FUEGO ENEMIGO



A Bridge Too Far es una de las numerosas misiones que puedes descargarte de http://www.opflash.com/missions.html. La crónica del paso de un soldado por esta misión puede servirte para sacar conclusiones prácticas de cómo se debe actuar.

La misión comienza en una ciudad llamada Houdan, con mi pelotón y otros dos pequeños escuadrones. La misión consiste en defender la ciudad y eliminar a todos los enemigos. Los camiones Ural cargados de infantería ya asoman en la cresta de la colina. Y les siguen dos tanques T-72 y un temible BMP-1. Por suerte, disponemos de armas antitanques Carl Gustav, así como del siempre efectivo LAW 80. Al ver que los otros dos pelotones estaban tomando posiciones dentro y en los alrededores de la ciudad, decidimos tomar una buena posición a la derecha para flanquear al enemigo y someterlo a fuego cruzado. Acto seguido nos dirigimos a gran velocidad hacia las pendientes de la derecha para ocultarnos entre los arbustos.

Abrimos fuego contra el T-72 y destruimos la torreta del BMP. Luego sometemos a fuego cruzado a la primera ola de infantería enemiga. El ruido delata que se acercan más tanques enemigos. Conservamos nuestras posiciones mientras asistimos a un imponente intercambio de munición: lanzamientos de cohetes contra fuego de cañón de 125 mm y de la ametralladora de 7,62 mm de los tanques. Saltan edificios por los aires y pronto cesa el fuego. Pero no el sonido de los tanques. Se trata de destruirlos antes de que alcancen la ciudad.

Corremos hasta llegar a un corral en el que refugiarnos y desde el cual utilizar los cohetes Carl Gustav contra los blindados. Los hombres permanecen cuerpo a tierra, pero llega el momento de hacer que se pongan en línea para que mejoren su campo de visión. La infantería enemiga se acerca. Primero es un solo soldado, luego siete u ocho que corren y se esconden. No podemos abatirlos a todos y cada vez son más los que alcanzan posiciones cercanas.

Primeras voces que informan por radio de que tenemos heridos y caídos. Se recrudece el fuego enemigo. Disparamos a la infantería que avanza por la carretera y ya está situada a unos 150 metros de distancia. Un artillero enemigo ha alcanzado una posición muy próxima. Esquivamos su fuego, cargamos los rifles de repetición a toda prisa y le disparamos hasta cinco veces para asegurarnos de haberlo abatido.

Exploramos el área con los binoculares y vemos que dos pelotones más se arrastran entre los arbustos. Algunos consiguen eludir nuestro fuego ocultándose entre los edificios de la derecha y abriendo fuego con sus AK-74. Las ráfagas de rifle y ametralladora de otros miembros de nuestro pelotón consiguen abatirlos.

Silencio. Esperamos unos minutos mientras comprobamos cuántas bajas hemos sufrido, quién está herido y cuál es la posición de los miembros de nuestro escuadrón que se han separado del grueso. Decido recorrer la ciudad para asegurarme de que no quedan soldados enemigos en el área. Compruebo que quedan dos tanques, un BMP incapacitado y un T-72 completamente activo. Bastan uno o dos hombres para destruirlos, ya que atacar en pelotón aumenta las probabilidades de ser descubiertos.

Algunos soldados muertos poseían lanzaderas Carl Gustav, mucho más eficaces para destruirlos que los cohetes LAW. Cambio el M-16 por la lanzadera, apunto y disparo. El indicador del T-72 pasa de rojo a blanco. Uno menos. Pero de repente el BMP empieza a moverse. Me cubro tras un tanque semidestruido, corro hacia el objetivo y lanzo dos granadas. La segunda hace que los ocupantes del BMP salten del vehículo y empiecen a disparar. Recibo heridas leves, pero me da tiempo de lanzar la última granada, que explota junto a ellos. Dos sobreviven a la explosión y empiezan a disparar de forma poco precisa. El resto de nuestro pelotón se acerca gradualmente a la posición que ocupo, eliminamos a los enemigos que quedan y procedemos a explorar la zona con calma y con método para evitar más sorpresas desagradables.

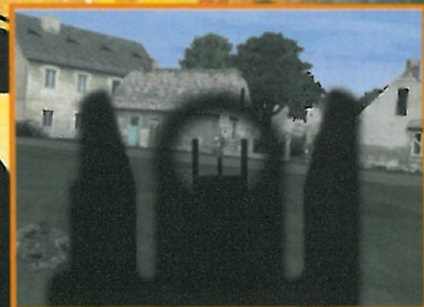
Recorremos los alrededores por si queda algún soldado enemigo entre los arbustos. Nada. Los seis supervivientes de nuestro pelotón se dirigen hacia el lugar en que detectamos por primera vez el ataque enemigo. Allí eliminamos al último superviviente, que se escondía tras un arbusto. Después se oye un PING que sólo puede querer decir una cosa: misión cumplida.



¿Unos matorrales que se agitan? No lo dudes y utiliza las granadas.



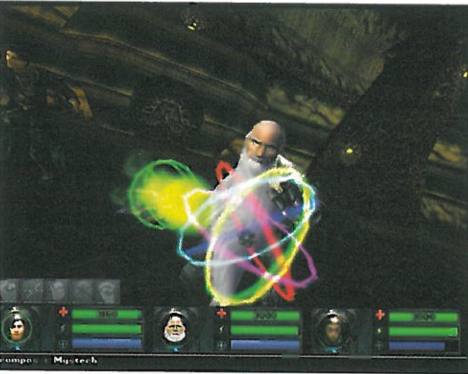
Recuerda que la M16 es completamente inútil contra los blindados.



Un enemigo agazapado es más difícil de abatir que si está de pie.

Ni siquiera los rigores del verano hacen que se pare nuestra máquina de encadenar trucos, tácticas y pirulas diversas. Como las orquestas de pueblo, aceptamos peticiones: esta vez la de un lector anónimo que necesitaba apoyo logístico para seguir progresando en *Tzar*.

ANACHRONOX



Para abrir el menú de trucos, edita el archivo "default.cfg", ubicado en la carpeta \Anachronox\anoxdata\CONFIGS\Default.cfg. En la línea "set debug 0" cambia el 0 por un 1. Cuando vuelvas a jugar, pulsa la tecla [º] para abrir la consola e introduce el código "invoke 1:86" para activar el modo de trucos. Sigue el mismo procedimiento e introduce los siguientes códigos:

noclip
Atravesar paredes y objetos
battlewin
Saltarte las batallas

TORRENTE, EL JUEGO

Introduce durante el juego el siguiente truco:

aupaatleti
Vidas ilimitadas





STARTOPIA





Para que el crecimiento de la estación sea lo más rápido posible, pon una planta que no esté completamente desarrollada en el "bio-plant-pot". Verás que el desarrollo será más rápido.



CHAMPIONSHIP SURFER

Si completas el juego en el modo de dificultad profesional revelerás al surfista de hielo.



TZAR

Abre la ventana de mensajes con la tecla Enter y escribe el código que quieras usar. Vuelve a pulsar Enter para activar el código.

hmdvaleva
Aumenta todos los recursos en 10.000
hmpetleva
Aumenta todos los recursos en 50.000
hmnotech
Activa todos los iconos de tecnología para que puedas descubrir cualquiera de ellas
hmusurp
Controla las unidades y los edificios seleccionados, aunque sean del enemigo (este código se activa y desactiva cada vez que se introduce)
hmspy
Acceso a la visión de cualquier unidad seleccionada.
hmbuildozer
Construcción instantánea (este código se activa y desactiva cada vez que se introduce)
hmnofog
Elimina la niebla de guerra
hmreveal
Muestra el mapa completo sin tener que explorarlo
hmnopop
Aumenta el límite de población a 1.000
hmnext
Carga el siguiente mapa de la campaña
hmmap
Para saber cuál es el mapa que se está jugando
hmresign
Abandonar la partida
hmhunt
Elimina automáticamente todos los animales del mapa
hmshowgrid
Muestra por dónde pueden moverse las unidades (este código se activa y desactiva cada vez que se introduce)
hmgod
Invulnerabilidad de las unidades seleccionadas



Todo sobre el juego *on line*

VIKINGOS HACENDOSOS

Funcom prepara un nuevo juego *on line*



Funcom mezcla estrategia y rol en su próximo título, *Midgard*.

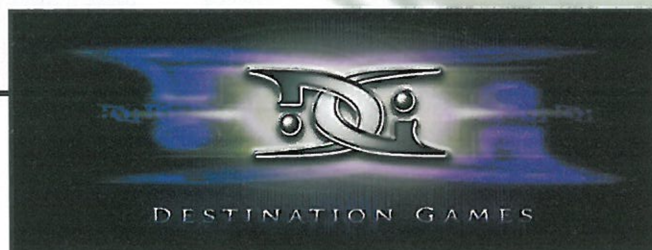
Los creadores de *The Longest Journey* y *Anarchy Online*, los noruegos de Funcom, trabajan en un innovador juego *on line* llamado *Midgard* que combina rol y estrategia. El título hace referencia al antiguo territorio de los vikingos, donde transcurre la acción. El juego te permitirá crear y desarrollar tu propio personaje a partir de profesiones como herrero, granjero o cazador. La novedad es la importancia de la gestión de recursos, la economía y la interacción social en la evolución de tu personaje.
El éxito de tu negocio te permitirá obtener unos esclavos controlados por el ordenador, producir más y hacerte un nombre y una posición en tu aldea. A medida que vayas ascendiendo en el escalafón social podrás optar a liderar tu aldea, otras ciudades y tribus e incluso decidir qué tipo de régimen político instaurarás en tu territorio. El juego utilizará una versión mejorada del motor gráfico 3D de *Anarchy Online*.



EL ROL ON LINE QUE VIENE

Lord British funda una nueva compañía

Richard Garriott, el famoso Lord British, autor de la prestigiosa saga de juegos de rol *Ultima*, ha fundado junto a su hermano Robert una nueva compañía llamada Destination Games. Tras su salida el año pasado de Origin, Garriott se propone crear juegos *on line* masivos de próxima generación. Su primer proyecto, *Tabula Rasa*, será un ambicioso juego de rol *on line* masivo. El juego será distribuido gratuitamente por Internet, aunque tras un periodo de prueba lo más seguro es que se fije una cuota de suscripción.



Garriott ha querido dejar bien claro que no será de espada y brujería medieval ni de ciencia ficción. Además, el juego se apartará de las actuales producciones de rol masivo al no premiar la experiencia del jugador ni obligar a este último a recorrer enormes distancias para encontrar un ítem.

CLANES DE LA RED

Caballeros medievales



El clan Caballeros Medievales (CM) se creó hace tan sólo cuatro meses y está formado por 17 miembros, todos ellos expertos en el gran juego de estrategia *Age of Empires 2* (*Age of Kings* y *The Conquerors*). Bajo la supervisión de CM-Atila, la web incluye descargas, un foro, chat, enlaces y una sección de noticias. Para unirte al clan, deberás jugar una partida con alguno de sus miembros. No se admiten integrantes de ningún otro clan relacionado con *Age of Empires 2*.

http:www.clan-cm.da.ru

VAMP



Según sus miembros, el Vamp es uno de los clanes de *Quake 2* más prestigiosos del mundo. Al menos sentido del humor no les falta, como demuestra su página web. Casi todos sus miembros fundadores siguen en el clan tras dos años de historia. Como dato curioso, señalan que entre sus catorce miembros pueden encontrarse desde chavales de 15 años hasta un abuelete de 61. Celebran partidas habitualmente en un servidor propio y mantienen charlas casi diarias a través del ICQ. Su web es muy completa e incluye fotos de los miembros y hasta un manifiesto "vampista".

http://www2.area66.com/clanes/vamp

DUELOS DIVINOS

Estrategia por turnos en DuelField



El desarrollador francés Sismoplay trabaja en un juego *on line* de estrategia basada en turnos que se llamará *DuelField*. En el juego encarnarás a un dios y dispondrás de diferentes tipos de criaturas, cada una con sus poderes y características particulares. Tu objetivo será sumar a tu ejército el mayor número posible de criaturas y enfrentarlas con las de los otros jugadores en una serie de duelos. Cada vez que ganes uno de estos duelos, obtendrás puntos con los que podrás comprar nuevas criaturas o aumentar la fuerza de las que ya tengas.

Eso de ser un dios tiene sus ventajas. No luchas tú, sino tus criaturas.

MÁS FANTASÍA MEDIEVAL

Black Moon Chronicles en camino

Cryonetworks está ultimando *Black Moon Chronicles: Winds of War*, un juego de rol *on line* masivo basado en los cómics de los dibujantes franceses Froideval y Ledroit. La perspectiva del juego será isométrica e incluirá bocadillos, pies de texto y paneles para respetar el aspecto del cómic original.

Black Moon Chronicles presenta un universo persistente de corte medieval lleno de fantasía, magia y monstruos en el que cuatro facciones rivales se disputan el control del territorio. Empezarás explorando y enfrentándote a monstruos hasta que hayas adquirido la suficiente fama y experiencia como para defender tu ciudad fortificada de los ataques enemigos.



***Dark Age of Camelot* ya tiene rival.**

KLBA

CLAN KLBA

El clan KLBA está compuesto por 17 miembros de pedigrí jugón que disputan partidas prácticamente cada semana. El clan integra tres divisiones especializadas en otros tantos *mods* de *Half-Life*: *Team Fortress Classic*, *Counter-Strike* y *Firearms*. *Team Fortress Classic* es el *mod* con el que se fundó el clan y, por lo tanto, el de mayor importancia. La división de *Counter-Strike* está presente en la liga ECSL y la de Hastajuego. La web ofrece una lista de todos los servidores que utilizan, además de foro, descargas y enlaces. Si quieres retarlos, has de contactar con ellos con una semana de antelación.

hytp://clanes.confederacion.com/Clan:klba/

Si tu también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com

hasta juego .com



La victoria de la estrategia

Por Hastaj_boss

Los diablillos de vacaciones, en el campo, en la playa o en las partys, pero en HastajuegO no paramos para que puedas seguir jugando más y mejor, con nuevos juegos, premios y ganadores.

La Liga HastajuegO de Counter Strike organizada junto a Nickname Center, Dooyoo, Sierra y también, cómo no, Gamelive PC ya tiene ganadores: el Clan TKC (Te Cacé), que derrotó en la final a los barceloneses NTR (Net Runner). También celebramos la incorporación del juego de Dioses *Black & White* y también de la estrategia submarina de *Submarine Titans*. Pero la estrategia sigue fuerte en HastajuegO con la semana de *Age of Empires 2*, con la que puedes ganar cada día dos mandos Sidewinder Strategic Commander de Microsoft. ¡Atención a las noticias sobre cómo participar y ganar estos premiazos! ¿Y por qué Age? Porque el 40% de los diablillos no puede estar equivocado.

Pero no sólo de estrategia vive el diablillo, así que para los más cañeros tenemos cinco servidores del mod de *Half-Life* que más rompe: *Day of Defeat*, las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial, Rommel, Eisenhower y hasta el general Patton, todos juntos en tu ordenador, directamente desde HastajuegO.

Pues si agosto va a ser así... ¿cómo será septiembre? Prepárate para jugar y, si puedes, también ganar.

LA NUEVA HORNADA 3D DE CREATIVE

Creative regala dos juegos con su GeForce3

Creative ya ha puesto a la venta tres de sus nuevas tarjetas 3D basadas en los últimos chips de NVIDIA. En la gama alta, la GeForce3 lleva 64 MB de memoria DDR a 460 MHz e incorpora el procesador gráfico más avanzado de NVIDIA. Esta tarjeta es una de las de mayor rendimiento que hay actualmente en el mercado. Es capaz de realizar más de 800 billones de operaciones por segundo, y su motor de tecnología punta nfiniteFX TM, una arquitectura de memoria de gran velocidad y *antialiasing* de alta resolución le permiten ofrecer unos gráficos enormemente realistas en tiempo real. La GeForce3 se vende a 89.900 pesetas e incluye como regalo *Incoming Forces* y una edición de cuatro circuitos de *eRacer*.



La GeForce2 Pro se sitúa en la gama media, a un precio de 45.900 pesetas y con como 64 MB de memoria DDR, la función *Transform & Lighting* y un avanzado procesador de vídeo. En la gama baja, Creative propone la GeForce2 MX200, disponible en AGP y PCI a 21.900 pesetas. Esta tarjeta, pensada para quienes deseen actualizar la capacidad gráfica de su ordenador a un coste moderado, ofrece 32 MB de memoria RAM SDR.

A MARCHAS FORZADAS

ATI desvela el chip Radeon 3

El fabricante canadiense ATI parece dispuesto a competir seriamente con NVIDIA, aunque sea a base de anuncios. Todavía no ha sacado al mercado su nuevo chip gráfico Radeon 2, que se espera para este otoño, y ya ha desvelado su futuro sucesor, el Radeon 3. Mientras que el Radeon 2 será compatible con DirectX 8.1 y tendrá una velocidad de 250 a 300 MHz, el futuro Radeon 3 alcanzará los 350 MHz y soportará DirectX 9. Ambos chips estarán fabricados con la tecnología de 0,15 micras, pero el Radeon 3 será capaz de procesar 75 millones de triángulos por segundo y aumentará su memoria, con un soporte de placa de hasta 256 MB de memoria de vídeo, SDRAM o DDR-SDRAM. ATI no ha dado detalles de su fecha de lanzamiento ni de su precio, aunque todo indica que va para largo y no será precisamente barato.



SIN LÍMITE DE VELOCIDAD

Plextor anuncia su primera grabadora a 24x

El fabricante Plextor ha presentado su primera grabadora IDE capaz de grabar a 24x. La PlexWriter 24/10/40A regraba a 10x y lee a una velocidad máxima de 40x. Para alcanzar estas velocidades Plextor ha introducido una nueva tecnología llamada Z-CLV (Zone Constant Linear Velocity). La nueva grabadora contará, como ya es habitual, con la tecnología BURN-Proof, para evitar que falle la grabación si el buffer se vacía, y la tecnología PoweRec II, un programa que detecta automáticamente la calidad del CD y decide la velocidad más adecuada para grabarlo sin que se produzcan errores. Plextor pondrá a la venta su nueva grabadora este mes a un precio aproximado de 50.000 pesetas.



RODEADO DE ALTAVOCES

Terratec lanza la DMX XFire 1024

El sistema de sonido DMX XFire 1024 de Terratec representa lo último en sonido 3D de cuatro canales. Gracias a la tecnología Sensaura, la tarjeta cubre prácticamente todos los estándares del sonido 3D, como A3D 1.0, DS3D, EAX 1.0 y EAX 2.0, y ofrece entradas y salidas digitales. Ya sea en auriculares, dos o cuatro altavoces, la tecnología Multidrive de Sensaura garantiza una calidad de sonido óptima con cualquier configuración de altavoces. La aceleración de la DMX Xfire 1024 permite que el sonido de los juegos sea inmediato, transmisiones de radio incluidas. Destaca la tecnología MacroFX de la tarjeta, capaz de distinguir los diferentes sonidos en su entorno con una rapidez inusual. El conductor MIDI dispone de 8 MB de sonidos pregrabados, que pueden sustituirse por otros con el sintetizador de tabla de ondas DLS 1.0. La DMX Xfire 1024 está ya a la venta a un precio de 12.900 pesetas.



CÁMARA TOTAL

Nueva Familyc@m 300 Digital Movie de Trust

El fabricante Trust lanza este verano una nueva cámara digital polifacética, con funciones de cámara fotográfica, videocámara y cámara web. La Familyc@m 300 Digital Movie puede realizar 199 tomas en resolución 320 x 240 y archivarlas en la memoria interna de 8 MB de que dispone. La resolución máxima es de 640 x 480, pero es posible cambiar la resolución entre toma y toma sin tener que limpiar primero la memoria. Las fotos pueden descargarse en un ordenador gracias a la conexión USB y se pueden editar, imprimir o enviar por correo electrónico utilizando el software adjunto MGI Photosuite. La función de videocámara permite filmar durante 2,5 minutos seguidos y modificar el metraje utilizando el software adjunto MGI Videowave. La cámara incluye un pedestal ajustable, muy útil para utilizarla como cámara Web. Su precio recomendado es de 23.650 pesetas.



BAZAR DIGITAL



RATÓN GM1 DE SAITEK

Saitek está promocionando su ratón GM1, con una relación calidad precio excelente. Dispone de un botón seta de cuatro vías, rueda giratoria, formato dual USB puerto de juegos y tres botones asignables. Está recomendado para jugadores de *Quake*, *Half-Life* y demás juegos de acción.
Precio: 3.995 pesetas

QUICKCAM TRAVELER DE LOGITECH



La QuickCam Traveler de Logitech es un modelo dual de videocámara para PC y cámara fotográfica digital. Está capacitada para archivar hasta 60 imágenes de alta resolución (640 x 480) y 200 imágenes de baja resolución (320 x 240). Podrás descargar las imágenes en el PC de manera instantánea, editarlas y enviarlas por Internet.
Precio: 29.900 pesetas

ALTAVOCES SCREENBEAT ES30

Los ScreenBeat ES30 de Logic 3 son una opción económica para quien todavía no disponga de altavoces. Su potencia es de 160 vatios PMPO y tienen un rango de frecuencia de 80-18.000 Hz. Los controles de tono y volumen están protegidos para evitar interferencias. Los distribuye en España Herederos de Nostromo.
Precio: 3.990 pesetas



VENTILADOR MINISUPERORB

El MiniSuperOrb de Thermaltake es un ventilador de alto rendimiento para Socket 462 y CPU de hasta 1,5 GHz. Está compuesto por dos ventiladores para conseguir una mayor refrigeración. Es ideal para los nuevos Athlon de más de 1 GHz.
Precio: 3.800 pesetas



CÓMO EXPRIMIR

Saca el mejor partido a tu tarjeta

¿Estás harto de la lentitud con que funcionan tus juegos? ¿Cansado de tirar de resoluciones bajas y perderte parte del espectáculo? No te precipites. Antes de cambiar de tarjeta 3D, intenta explotar al máximo la que tienes. Te esperan grandes sorpresas.

INTRODUCCIÓN

Son muchos los jugadores que no sacan partido a todo el potencial de su tarjeta 3D. Mientras algunos se quejan sin más de la lentitud penosa con que funcionan los juegos ávidos de recursos, otros se apresuran a comprar el último modelo que les promete acabar con esa lentitud. Antes de llegar a medidas tan drásticas, conviene conocer más a fondo las prestaciones de tu tarjeta y cómo sacarle el mayor partido.

Se trata, en principio, de optimizar todo lo que se pueda. En este artículo vamos a ayudarte a descubrir paso a paso el potencial que esconde tu tarjeta 3D. Los consejos que encontrarás son aplicables a la mayoría de tarjetas, pero puede ser que algunas opciones varíen de un modelo a otro. En fin, no esperes milagros, una tarjeta 3D muy vieja poco podrá hacer frente a las necesidades actuales.

Si no tienes una idea bastante precisa de lo que puede ofrecer tu tarjeta 3D, he aquí una lista de referencia. Estos valores corresponden a la utilización de las tarjetas en un PC equipado con un procesador de potencia media (de 400 a 700 MHz). Las tarjetas basadas en los procesadores ATI Rage Pro, Matrox Millennium y Mystique han quedado demasiado desfasadas como para responder a las necesidades de los juegos de hoy en día. Con tarjetas NVIDIA TNT, ATI Rage 128 o Matrox G200 puedes jugar a la mayoría de títulos actuales con una resolución de 640 x 480 o 800 x 600 sin tener que sacrificar otras prestaciones. Las tarjetas de un nivel superior, como NVIDIA TNT2, ATI Rage 128 Pro y Matrox G400, te garantizarán un buen rendimiento con una resolución de 800 x 600 en todos los juegos y de 1.024 x 768 en algunos. Por último, las tarjetas más modernas como NVIDIA GeForce 256, GeForce 2 o ATI Radeon ofrecen en todos los casos una resolución de 1.280 x 1.024 o superior sin tener que sacrificar ninguna opción.

```
                    ROM PCI/ISA BIOS
                 CHIPSET FEATURES SETUP
                 AWARD SOFTWARE, INC.

DIMM 1 DRAM Timing          : Normal    |     **** System Health Monitor ****
DIMM 2 DRAM Timing          : Normal    | Current System Temp.       : 28°C/82°F
DIMM 3 DRAM Timing          : Normal    | Current CPU Temperature    : 42°C/107°F
SDRAM CAS Latency           : 3         | Current Chassis FAN Speed  :    0 RPM
DRAM Clock                  : Host CLK  | Current CPU FAN Speed      : 4326 RPM
Read Around Write           : Disabled  | CPU(V)   : 2.00   V
Concurrent PCI/Host         : Disabled  | +1.5 V   : 1.51   V
CPU to PCI Write Buffer     : Enabled   | +3.3 V   : 3.40   V
PCI Dynamic Bursting        : Enabled   | +5   V   : 5.08   V
PCI Master 0 WS Write       : Enabled   | +12  V   : 12.34  V
PCI Delay Transaction       : Disabled  | -12  V   : -11.76 V
PCI#2 Access #1 Retry       : Disabled  | -5   V   : -5.09  V
AGP Master 1 WS Write       : Enabled   |
AGP Master 1 WS Read        : Disabled  |
Video RAM Cacheable         : Disabled  |
Memory Hole At 15M-16M      : Disabled  |
AGP Aperture Size <MB>      : 64        | ESC : Quit        ↑↓→←        : Select Item
AGP-2X Mode                 : Enabled   | F1  : Help        PU/PD/+/-   : Modify
CPU/PCI Clock (MHz)         : Default   | F5  : Old Values  (Shift) F2  : Color
Spread Spectrum             : Disabled  | F6  : Load Fail-Safe Settings
                                        | F7  : Load Optimal Settings
```

LA BIOS

El primer paso consiste en ajustar los parámetros de la tarjeta 3D en la BIOS. Cada placa base AGP posee una línea "AGP Aperture Size" que debe encontrarse entre los parámetros del chipset (Chipset Features Setup). Los valores son múltiplos de dos y, aunque parezca increíble, no hay ajuste óptimo para esta opción. De hecho, es habitual poner un valor que corresponda a la mitad de la memoria libre del ordenador. En algunas tarjetas 3D es posible ajustar la velocidad de funcionamiento del bus AGP. Introduce aquí el valor más elevado (2 o 4), excepto si esto provoca que tu PC se "cuelgue" regularmente. Y poco más puede hacerse aquí, éstos son los únicos reglajes accesibles en la BIOS.

Pasemos ahora a Windows. La primera etapa consiste en asegurarse de que se utilizan los controladores más recientes. Llegado el caso, los encontrarás en la página web de los fabricantes o en páginas web genéricas como 3D Chipset (www.3dchipset.com).

INSTALAR LOS CONTROLADORES ADECUADOS

En cuanto a NVIDIA, no dudes en instalar controladores en fase de desarrollo (beta), ya que pocos son los que dan problemas. Si los utilizas en lugar de los controladores originales proporcionados en el CD-ROM de tu tarjeta 3D, corregirás numerosos problemas con los juegos y puedes esperar una ganancia en

TU TARJETA 3D



rapidez superior al 20%. A veces, estas tarjetas desaprovechadas liberan todo su potencial con los nuevos controladores. También comprueba que los controladores del bus AGP son los adecuados, ya que algunos chipsets de las placas más recientes no son correctamente identificados por Windows y no se instalan los mejores controladores. Ya que la oferta se reduce, por así decirlo, a dos fabricantes de chipsets, visita www.viatech.com o la web del fabricante de tu placa base para descargarte los últimos controladores. La instalación de los controladores aporta en este caso un incremento de velocidad enorme, de al menos un 30%.

OPTIMIZAR LOS CONTROLADORES

Una vez actualizados los controladores, conviene optimizarlos. Numerosas opciones influyen en sus prestaciones 3D, sobre todo en el caso de los controladores de NVIDIA y ATI. En general, el acceso a estas funciones avanzadas está situado en la pestaña "Configuración" del panel de configuración de la pantalla. Haz clic sobre el botón "Avanzada". Para las tarjetas de NVIDIA, ve un poco más lejos pulsando el botón "Propiedades Adicionales" de la pestaña que se llama como tu tarjeta. Los paneles hacen referencia sobre todo a Direct3D y OpenGL. Entre las elecciones propuestas, empieza por desactivar la sincronización vertical. No tiene incidencia real sobre la calidad de visualización y puedes ganar algunas imágenes por segundo.

El overclocking asegura una ganancia mínima de 10 MHz

Si puedes, escoge la opción "compresión de texturas". Gracias a la compresión de texturas de algunas tarjetas (GeForce, Radeon, Kyro 2), podrás jugar sin ralentizaciones en los modos o en los niveles que requieren más memoria de la que tu tarjeta 3D posee. Es el caso, por ejemplo, del escenario Q3DM9 del juego *Quake III Arena*, que ocupa más de 32 MB cuando superas la resolución de 800 x 600. En este caso preciso, la diferencia es enorme. Las tarjetas (y los controladores) más recientes incluyen la opción de escalado de pantalla completa, también llamado FSAA. Tú decides si prefieres calidad o rendimiento. Aunque con esta opción activada la calidad aumenta de manera significativa, otras prestaciones técnicas descienden. Los otros ajustes no influyen tanto en las prestaciones 3D de la tarjeta.

EL OVERCLOCKING

La última posibilidad de ganar en prestaciones es el *overclocking* de tu tarjeta 3D para aumentar su potencia. El riesgo es un aumento de temperatura que te obligará a instalar ventiladores adicionales si el valor que has elegido es demasiado elevado. Hay muchas maneras de llevar a cabo el *overclocking* de una tarjeta 3D, pero sólo un método es sencillo y universal, el del programa PowerStrip del desarrollador EnTech (www.entechtaiwan.com).

La última versión oficial, la 2.74, ofrece un buen número de opciones relacionadas con la visualización y, sobre todo, con el *overclocking* de la tarjeta 3D, procesador y memoria por separado. La versión 3, actualmente en preparación y disponible en su versión beta, parece mucho más simple de utilizar y es todavía más potente.

Puedes contar con una ganancia mínima de 10 MHz tanto para el procesador como para la memoria. Algunas tarjetas aceptan más de 40 MHz, lo que significa un aumento sustancial de la potencia bruta de la tarjeta y unos resultados inmediatamente visibles. Como anécdota, te sorprenderá saber que el *overclocking* de algunas tarjetas te permite obtener los mismos resultados que ofrece el modelo superior de la gama del fabricante. Por ejemplo, cuando realizas el *overclocking*, algunas GeForce2 GTS alcanzan las frecuencias típicas de la GeForce2 Pro. De todas formas, el *overclocking* puede provocar problemas a la larga en tu tarjeta si la ventilación no es la adecuada.

EN EL CD1

Paséate este agosto con las bicis de *Cycling Manager*, las naves de *Battlecruiser Millennium* o los trenes de *Rails Across America*. Y si lo que quieres son emociones fuertes, prueba la estrategia fantástica de *Kohan* o enfréntate a las criaturas terroríficas de *Alone in the Dark 4* y *Venom*. O tómate un buen trago de zumo de *arcade* con *Space Tripper*.



Kohan: Immortal Sovereigns es un juego de estrategia en tiempo real que se desarrolla en el mundo fantástico de Khaldun, lugar en que gobernaba la raza inmortal Kohan hasta que una serie de cataclismos acabaron por completo con ellos. En el juego eres Darius, un Kohan que despierta en un mundo completamente diferente al del pasado esplendor de su raza. Tu misión será averiguar qué sucedió y hacer que las cosas recuperen su cauce normal.

INSTALACIÓN: Demos/Kohan/Kohan_Demo_english.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: TimeGate Studios
EDITOR: Ubi Soft
REQUISITOS: PII 233, 64 MB de RAM, 150 MB libres, tarjeta gráfica de 4 MB, DirectX 8.

El aspecto más destacable de *Kohan* es que introduce un tipo de estrategia en tiempo real que gira entorno a un sistema de combate basado en compañías que se manejan como si fueran una sola unidad. De esta forma, no tendrás que hacer tanto clic durante los combates. Podrás combinar hasta 40 unidades diferentes para crear tus compañías, dependiendo del número de unidades que tengas. La composición de cada compañía determinará la estrategia a seguir en los combates, ya que tendrán distintas formas de atacar, campo visual, zona de control y moral. Las compañías tienen una unidad de primera línea, dos de apoyo y un capitán.
La demo te ofrece un modo de campaña y otro multijugador. La campaña consta de un tutorial y un escenario, en el que tendrás que liderar a tus nuevos aliados, los Drauga, y luchar contra una plaga de malvadas criaturas llamadas Rhaksha antes de que devasten el reino de Khaldun.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador.
En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

Parche e interfaz musical para Black & White

En la sección de parches del CD encontrarás el parche v1.100 para *Black & White*. Además de corregir un total de 26 fallos y mejorar otros aspectos del juego, el parche permite la instalación de la primera versión de la interfaz musical creada para el juego y que te ofrecemos en la sección de extras del CD.
Con la nueva interfaz podrás elegir la música que quieras escuchar a través del programa Winamp. En el modo para un solo jugador, tu criatura reaccionará a la música que hayas puesto, de forma que recordará cómo la has tratado cuando vuelva a escuchar la misma melodía. Además, verás cómo la criatura se marca unos pases de baile al son de la música.



SUMARIO

CD1

- **Demos:**
  - Kohan: Immortal Sovereigns
  - Alone in the Dark: The New Nightmare
  - Cycling Manager
  - Venom
  - Rails Across America
  - Battlecruiser Millennium
  - Space Tripper
- **Parches:**
  - Black & White v1.100
  - Diablo II v1.08
  - Diablo II: Lord of Destruction v1.08
  - Parches Z: Steel Soldiers
  - Eurotour Cycling
  - Delta Force: Land Warrior
  - Summoner v1.30
- **Extras:**
  - Interfaz musical B&W
  - Salvapantallas Commandos 2 y Return to Castle Wolfenstein
- **Utilidades:**
  - DirectX 8.0a
  - WinZip 8.0

CD2

• Juego completo:

REDNECK

ALONE IN THE DARK 4

INSTALACIÓN: Demos/Alone/SETUP.exe
GÉNERO: Aventuras/Acción
DESARROLLADOR: Spiral House
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 110 MB libres, DirectX 8, tarjeta aceleradora 3D de 8 MB compatible OpenGL.

Vuelve la franquicia que dio origen al género del terror y supervivencia. Edward Carnby, el famoso detective de lo sobrenatural, viaja en esta ocasión a Shadow Island, una misteriosa isla en la que ha sido encontrado muerto su mejor amigo, Charles Fiske. Movido por la sed de venganza, Carnby retoma la investigación en la que su amigo estaba metido, un oscuro asunto relacionado con tres antiguas tablas.

CONTROLES

Movimiento del personaje: Cursores
Apuntar: Ctrl. **Disparar:** Espacio
Linterna: S **Correr:** A

CYCLING MANAGER

INSTALACIÓN: Demos/Cycling/CM0601_english.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Cyanide
REQUISITOS: PII 233, 32 MB RAM, 126 MB libres, tarjeta aceleradora 3D de 4MB.



En *Cycling Manager*, el juego oficial de la Vuelta Ciclista a España, te conviertes en el director de un equipo profesional de ciclismo. En la demo participarás, junto con otros 20 equipos, en la etapa de montaña Montecatini – Reggio Emilia (179 km) del Giro de Italia. Tienes a tu cargo un equipo de nueve ciclistas y deberás tomar las decisiones pertinentes con cada uno de ellos para conseguir la victoria.

CONTROLES

Todos lo movimientos se realizan con el ratón

VENOM

INSTALACIÓN: Demos/Venom/venomdemo2.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: GSC Game World
REQUISITOS: PII 266, 96 MB RAM, 135 MB libres, tarjeta aceleradora de 6 MB compatible Direct3D o Glide.



Venom es un juego de acción táctica futurista realizado por el estudio ruso GSC Game World y que comercializará Virgin Interactive con el título *Codename: Outbreak*. La Tierra ha sido invadida por una raza alienígena que controla las mentes de los humanos y tú deberás destruirla con tan sólo un comando de dos soldados. La demo incluye dos niveles del juego y soporta los modos para un solo jugador y multijugador.

CONTROLES

Movimiento: W, X, A, D **Agacharse:** Z
Disparar: Ctrl. izquierdo
Abrir/usar: Enter

RAILS ACROSS AMERICA

INSTALACIÓN: Demos/Rails/railsinstall.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Flying Lab Software
REQUISITOS: P 200, 32 MB RAM, 75 MB libres, tarjeta gráfica de 4 MB.



Rails Across America es un juego de estrategia del estilo *Railroad Tycoon*, en el que lo más importante es el prestigio que consigas para tu compañía ferroviaria. Los mayores peligros son la bancarrota y tus competidores, aunque no hay nada como unas buenas relaciones y el uso de métodos no muy limpios para salir del paso. La demo soporta un máximo de cuatro jugadores e incluye unos cuantos escenarios con una fecha límite, 1885.

CONTROLES

Todos lo controles se realizan con el ratón

BATTLECRUISER MILLENNIUM

INSTALACIÓN: Demos/Battlecruiser/BCMDEMO_E2HC.EXE
GÉNERO: Simulador espacial
DESARROLLADOR: 3000 A.D.
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 250 MB libres. DirectX 8, tarjeta aceleradora 3D de 8 MB.



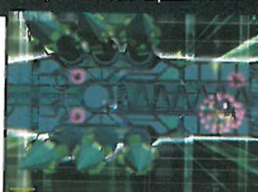
Esta demo es el segundo de los tres episodios de *Battlecruiser Millennium*, el tercer título de la prestigiosa serie de simuladores espaciales *Battlecruiser*. El juego, realizado por Derek Smart, es un complejo simulador de proporciones épicas. La demo ofrece tres escenarios con las carreras de comandante de nave mercante y piloto de caza y perspectiva en primera persona en el espacio.

CONTROLES

Movimiento: Cursores • **Acelerar/desacelerar:** + y -
Disparar cañones: Enter • **Disparar misiles:** Espacio

SPACE TRIPPER

INSTALACIÓN: Demos/Space/setup_st_demo11.exe
GÉNERO: Arcade
DESARROLLADOR: PomPom
REQUISITOS: PIII 400, 64 MB RAM, 25 MB libres, DirectX 8, tarjeta aceleradora 3D compatible con OpenGL.



Space Tripper es un *arcade* de ritmo frenético, como los de antes pero en 3D. La demo ofrece tres niveles, en los que deberás cargarte a todos tus incansables enemigos en un tiempo limitado. Tu nave dispone de dos armas, ambas vitales para poder avanzar, y puedes cambiar de dirección. De vez en cuando, los enemigos sueltan *power-ups* con los que podrás aumentar la potencia de tu arma.

CONTROLES

Movimiento: Cursores • **Disparar:** C
Cambio dirección: 2 • **Cambio arma:** X



JUEGO COMPLETO

REDNECK Rampage

¿Qué hace un granjero de la América profunda cuando unos alienígenas abducen a su cerda preferida? Pues armarse de dinamita y testosterona y darles a esos grotescos invasores una buena dosis de su propia medicina.

El argumento más delirante del mundo al servicio del *shooter* más desquiciado. Xatrix logró la síntesis a priori imposible entre *Doom* y *Mars Attack*, entre *Los Morancos* y *Duke Nukem*. Utilizando una versión remozada del motor de este último juego y dosis discrecionales de humor de garrafón, nos sumergieron en una historia de extraterrestres recién desembarcados en un remoto paraje del sur de Estados Unidos.

Los marcianos en cuestión se han quedado prendados de Bessie, la cerdita más guapa de la comarca y la secuestran ante la mirada atónita y oscurecida por los efluvios del alcohol de sus dueños, Leonard y Bubba. La venganza de los granjeros será terrible, ya que no vacilarán en utilizar toda clase de armas para recuperar a su cerda.

La dinamita es el arma más utilizada, pero también se llevan la palma los brazos de los alienígenas, que tienen un disparador incorporado. Para utilizarlos, debes arrancar el brazo en cuestión y tirar del tendón del dedo que la activa. Pero no todos los objetos se consiguen de forma tan expeditiva: algunos puedes simplemente recogerlos e incorporarlos a tu inventario, que podrás manejar con soltura si te familiarizas con los atajos de teclado.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Install.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Xatrix Entertainment
REQUISITOS: P 90 MHz; 16 MB de RAM; 150 MB de espacio en el disco duro

Desplazarse	Cursores
Moverse de lado	Alt + cursores laterales
Correr	Mayúsculas
Correr siempre	Bloque de mayúsculas
Disparar	Control
Abrir	Barra espaciadora
Saltar	A
Agacharse	Z
Mirar arriba	Re Pág.
Mirar abajo	Av Pág.
Seleccionar armas	1 a 0
Inventario	Enter
Moverse por el inventario	[y]
Giro rápido	Retroceso

Juegos de manos

El mejor consejo que podemos darte es que desconfíes de todo y de todos, ya que los alienígenas han clonado seres vivos de todo tipo y, además, los animales de la granja también estarán dispuestos a hacerte la vida imposible. La política más eficaz es, como de costumbre en estos juegos, disparar primero y no preguntar nunca. Se trata de un *shooter* estilo *Doom*, es decir, controles intuitivos y niveles y más niveles en los que dependes de tus dedos y tus reflejos.

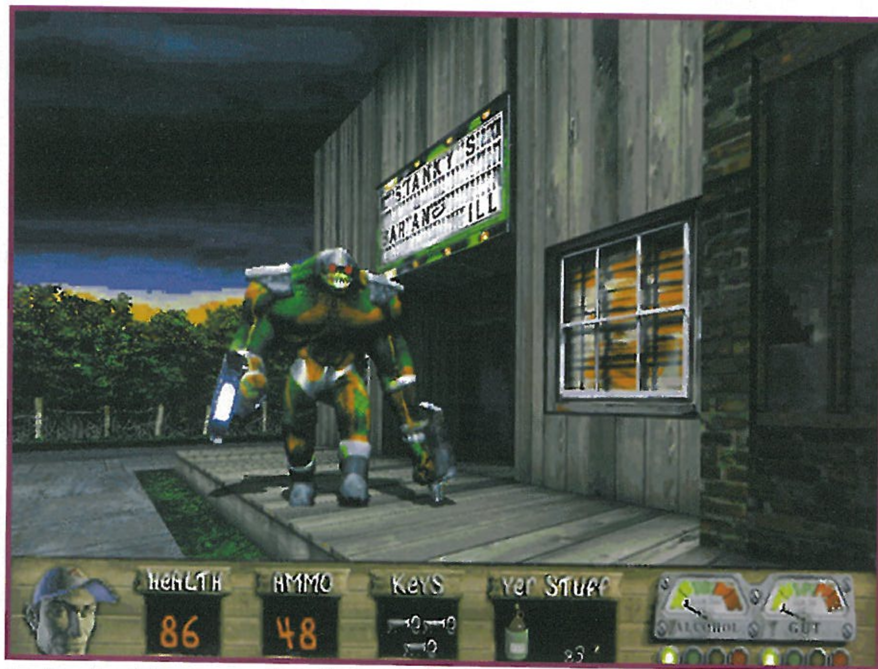
Uno de los movimientos más útiles es el desplazamiento lateral. Con él podrás esquivar los proyectiles que te lancen y encarar más fácilmente al enemigo. Los escenarios



Sé prudente cuando cruces la calle. Aquí el tráfico es incluso peor que en Roma o Atenas.

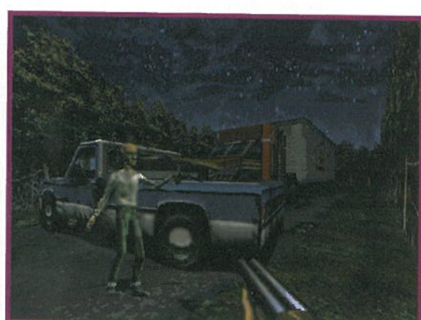


Los edificios suelen estar llenos de sorpresas no muy agradables.



Arráncale el brazo y no habrá turista extracomunitario que se resista.


Un buena forma de lanzar los explosivos consiste en usar la ballesta.


Tus vecinos no están aquí para ayudarte, sino para dejarte tirado a la primera de cambio.

suelen ser bastante abiertos, así que los disparos te llegarán de todas las direcciones. Utiliza las esquinas del mapa para protegerte las espaldas. Es conveniente moverse lo más deprisa que puedas, y para ello puedes dejar activado el modo de carrera continua.

La dinamita es un arma tan efectiva como peligrosa. Para utilizarla mantén pulsada la tecla de disparo una vez prendida la mecha para que el cartucho llegue lo más lejos posible. Otro pequeño truco para mantenerse en forma es asegurarse de que la barra de alcohol siga en zona verde. En cuanto baje, dale un lingotazo a la botella, no sea que los niveles de combustible líquido caigan de manera alarmante. Al final del nivel te encontrarás con tu amigo Buba y deberás noquearle con la palanca para poder salir.

Aquellos asombrosos animales

Cuando Dios creó tanto bicho, debe ser porque tendrán alguna utilidad, aunque sólo sea dar de comer a los que filman documentales. Pero en *Redneck Rampage* no sirven para nada que no sea masacrarlos sin piedad. Encontrarás mosquitos de dimensiones considerables a los que puedes fulminar con la escopeta de cartuchos siempre que no olvides pegar la espalda a la pared para evitar que te rodeen. Las gallinas tienen la manía de picotearte cuando andas demasiado cerca. Son un blanco fácil, aunque no es aconsejable desperdiciar munición en ellas. Con no acercarse mucho bastará. Lo mismo ocurre con los perros.

Pero de toda la fauna de la granja, son las vacas las que resultan más útiles, ya que sus enormes cuerpos sirven de parapeto mientras se tienen en pie. Los cerdos también te maltratarán si algo les pone nerviosos. Un golpe de pezuña puede hundirte en la miseria. Y el plato fuerte es, por supuesto, el variopinto panorama de clones y alienígenas, a los que deberás exterminar a base de munición gruesa... y paciencia.

SONIDO

Si la tarjeta de sonido no tiene la configuración adecuada, es posible que al ejecutar el juego no oigas nada o que no se ejecute. Una vez instalado, ve al directorio en el que se ha instalado y haz doble clic en el archivo setup.exe para tener acceso a la configuración del juego. Allí podrás seleccionar la tarjeta de sonido de tu equipo para evitar incompatibilidades. Si el problema persiste una vez configurada, cerciórate de que tienes instalados los controladores de compatibilidad con MS DOS de tu tarjeta de sonido. Utiliza el manual de la tarjeta para instalarlos si fuera necesario.

SISTEMA OPERATIVO

Si tienes Windows 98 o Millennium, deberás reiniciar el sistema en MS DOS para ejecutar el juego. En el caso de Windows 98, sal a MS DOS desde el menú de apagar el equipo y arranca el juego desde allí. También es posible omitir Windows pulsando F8 durante el arranque del ordenador para acceder el menú de opciones. Una vez en él, selecciona la opción "Sólo símbolo del sistema".

En el caso de problemas con Windows Millennium, asegúrate de tener instalados los controladores de compatibilidad con MS DOS de la tarjeta de sonido y, después, crea un disquete de arranque con la opción de crear un disco de inicio que encontrarás en Inicio/Configuración/Panel de control/Agregar o quitar programas/disco de inicio para poder cargar el sistema en MS DOS. Sólo tendrás que reiniciar el sistema con el disquete que hayas creado. Para ejecutar el juego una vez dentro de MS DOS, teclea "C:\intrplay\redneck\ y pulsa Enter. Después, escribe "rr" y vuelve a pulsar Enter.


Mantén la espalda pegada a la pared si no quieres acabar rodeado.

ALGUNOS TRUCOS

rdall	Todos los ítems y salud
rdelvis	Invulnerabilidad
rdinventory	Todo el inventario
rdkeys	Todas las llaves
rdskill#	Cambiar el nivel de dificultad (1-4)

NÚMEROS ATRASADOS

NÚMERO 1

ANÁLISIS: Crimson Skies, Baldur's Gate II, Metal Gear Solid, Earth 2150, Midtown Madness 2, Homeworld: Cataclysm... GUÍAS: Deus Ex, Age of Empires 2: The Conquerors, Grand Prix 3

NÚMERO 2

ANÁLISIS: Hitman: Codename 47, Sacrifice, Combat Flight Simulator 2, La fuga de Monkey Island, SWAT 3: Elite Force, Stupid Invaders... GUÍAS: Baldur's Gate II (1ª parte), Los Sims: Más vivos que nunca

NÚMERO 3

ANÁLISIS: Project I.G.I, No One Lives Forever, Colin McRae 2.0, Giants, The Longest Journey, Insane, Starfleet Comand, Simon the Sorcerer 3D... GUÍAS: Baldur's Gate II (2ª parte), Homeworld: Cataclysm

NÚMERO 4

ANÁLISIS: Close Combat Invasión: Normandy, Panzer General 3, Squad Leader, Blade, MechWarrior 4, B-17 Flying Fortress 2, Alice, Far Gate... GUÍAS: Giants, The Longest Journey

NÚMERO 5

ANÁLISIS: The Fallen, NBA 2001, Evil Islands, Delta Force: Land Warrior, Pizza Connection 2, America, Age of Sail 2, Heist, Motocross Mania GUÍAS: Blade (1ª parte), Tomb Raider Chronicles

NÚMERO 6

ANÁLISIS: Clive Barker's Undying, Tribes 2, Settlers IV, El Destino del Dragón, Hostile Waters, Theme Park Inc, Blair Witch Volume 3, Battle for Naboo... GUÍAS: The Fallen, Blade (2º parte)

NÚMERO 7

ANÁLISIS: Black & White, Summone Serious Sam, Eurotour Cicling, Desperados, Eurofighter Typho UEFA Challenge, Stunt GP... GUÍAS: Hostile Waters, Clive Barker's Undying

NÚMERO 8

ANÁLISIS: Z: Stee Soldiers, IW2: Ed of Chaos, Trópico Conflict Zone, Las Guerras Persas, Roland Garros 2001, Open Kart GUÍAS: Desperados: Wanted dead or alive, Serious Sa

NÚMERO 9

ANÁLISIS: Operati Flashpoint, Alone the Dark 4, Lead F Anachronox, Empe Startopia, Merchan Prince 2, Battle Isl The Andosia War, Submarine Titans, Half-Life: Blue Shi GUÍAS: Z: Steel Soldiers, Submari Titans

BOLETÍN DE PEDIDO

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 595 pesetas (3,57 EUROS) por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 695 pesetas (4,18 EUROS) por ejemplar:

☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Telf..........................

Dirección..

Población.............................C.P.......................Provincia.......................................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros paises, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés háznoslo saber.

¡ESTE VERANO, TU MÓVIL TAMBIEN SE VA A PONER MORENO!



LAMA AL

906 292 670



1 • Llama al 906 292 670 2 • Introduce la referencia numérica 3 • Introduce el número del teléfono móvil

www.Logosmelodias.com

+de3000 modelos en 906 292 670

TOP LOGOS

ESPECIAL JUEGOS

50010, 50043, 50035, 50009, 50025, 50016, 52005, 50012, 55011, 52001, 58003, 58005, 53067, 53090

TOP 10

www.logosmelodias.com

51006, 51101, 70014, 51054, 51106, 71025, 51036, 51626, 59040, 73002

FONDOS DE PANTALLA RECORDADOS

51572, 53150, 59201, 53152, 53151, 53157, 73134, 73135, 72585, 72561, 72560, 73075, 73129, 73100, 73117

FÚTBOL

REAL MADRID 84002
F.C.B. 94036
ATHLETIC CLUB BILBAO 94002
VALENCIA C.F. 94008
ZARAGOSSA 94001

DEPORTES

62097, 62018, 62034, 62064, 62083

TOP MELODIAS

ESPECIAL JUEGOS

34043 Tomb Raider
11139 Mortal Kombat
34001 Arkanoid
34003 Black Tiger
34004 Bombjack
34002 Bubble Bobble
34005 Burger time
34006 Circus Charlie
34007 City connection
34008 Commando
34010 Dig dug
34011 Donkey Kong 1
34012 Donkey Kong 2
34013 Donkey Kong 3
34009 Double dragon
34015 Dynamite Dux
34014 Elevator action
34042 Freakazoid
34016 Frogger
34018 Galaga
34019 Golden axe
34020 Gradius
34021 Kung Fu Master
34023 Mat mania
34028 Metal Slug
34025 Mikie 2
34029 Miss Pacman
34027 Moon Patrol
34030 New Zeland Story
34031 Out run
34032 Pacland
34033 Pacman
34034 Paperboy
34035 Rally X
34038 Rastan
34039 Robocop
34040 Super Hang-on
34041 Tetris

TOP 20

www.logosmelodias.com

25018 Yyo sigo aqui – *Paulina Rubio*
25000 El Alma al aire – *Alejandro Sanz*
25009 La Playa – *La Oreja de VanGogh*
25012 Fiesta pagana – *Mago de Oz*
11025 El Exorcista – *Tubullar Bells*
23046 Daddy DJ – *Daddy DJ*
20011 Stan – *Eminem*
11026 Mission impossible
37002 I will survive – *Gloria Gaynor*
10008 Friends
11047 Pretty woman – *Roy Orbison*
11045 Pulp fiction – *Pulp fiction*
11041 La guerra de las galaxias
15009 Los simpsons
15004 Pink Panther
11015 God Father
10002 Benny Hill
23058 Passion
11017 Indiana Jones
10023 Expediente X

CANCIONES ESPAÑOLAS

25031 La vuelta – *Los Cucas*
25035 Malela – *Spiritu 986*
25039 Sigo sin dormir – *Reach*
25008 Porque te vas – *Jeanette*
25018 Y yo sigo aqui – *Paulina Rubio*
25000 El alma al aire – *Alejandro Sanz*
25009 La playa – *La oreja de VanGohg*
25038 Me pongo colorado – *Papa levante*
25003 Eres un canalla – *El canto del loco*
25001 Al final – *Amaral*
25005 Aléjate – *Girasoules*
25010 Anos 80 – *Los pirata*
25004 Claro que hace falta hablar – *EBS*
25006 Club tropicana – *Gipsys Teens*
25017 Dale que dale – *Paco tiempo*
25011 El móvil – *Los piston*
25021 El salton – *Hevia*
25043 Por lo que te quiero – *Walter*
25002 Estaciones – *Antonio Vega*
25019 Tam Tam Go – *Manuel Raquel*
25020 Vargas blues

LOGOS EN ALTA DEFINICIÓN



53170

POP HIPHOP DANCE Rnb

23046 Daddy DJ – *Daddy DJ*
20011 Stan – *EMINEM*
13047 7 days – *Craig David*
20012 The Next Episode – *Dr Dre*
13147 Survivor – *Destiny's child*
13097 Here with me – *Dido-Roswell*
37002 I will survive – *Gloria Gaynor*
20008 Real Slim Shaggy – *Eminem*
20026 It wasn't me – *Shaggy*
13092 Supreme – *Robbie William*
23044 Autobahn – *Kraftwerk*
23020 Back in the UK – *Scooter*

CINE-SERIES TV

11025 El Exoscista *Tubullar Bells*
10002 Benny Hill
10023 X-files
10055 Magnum
11015 God father
10006 Dallas
11057 Bagdad Cafe
11017 Indiana jones
10008 Friends
10036 La cuarta dimension
11014 James Bond Live and let die
11024 Love story

TODOS LOS LOGOS
TODOS LAS MELODÍAS en : www.Logosmelodias.com

Logotipos y melodias para NOKIA de las series 3xxx, 6xxx, 7xxx, serie8xxx excepto 8110i (solo timbre), serie 9xxx logotipos: 5xxx. Melodias, 8110i. Logotipos de gran formato : Series 3xxx, 6210, 6250, 8210, 8850, 8890. Melodias para SAGEM MC9xxx. Melodias para MOTOROLA: Accompli A008,Timeport 250+260,V50,51,100.PHILIPS, PANASONIC,ALCATEL,ERICSSON,SONY : Operativo en los modelos que posibilitan la función de composición o personalización de melodias. Catálogo de todas las melodias compatibles disponible en www.logosmelodias.com

1983

Un Juego Conmocionó el Mundo como ningún otro lo había hecho hasta la fecha.

El Juego Creó una Saga y esta saga cautivó a más de 1.000.000 de seguidores.

Los que tuvimos la Suerte de vivirlo quedamos marcados para Siempre...

1999

16 años después conseguimos el Master Original y nos pusimos manos a la obra.

Estudiamos cada Secuencia, restauramos Plano a Plano, doblamos cada uno de los Diálogos, ajustamos los Efectos, convertimos los temas de la Banda Sonora a Calidad Estéreo Digital...

2001

Devolver la Magia a nuestros días no ha sido sencillo. Pero tras dos Años, el Gran Momento ya está aquí...

